ISSN 1230-8676 Indeks 324418

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW · LUTY · CENA 20.000

2/94



Ishar 2



Dungeon Hack

Frontier





Doom

Fantazja z krzemowej doliny

TYTÓEM WSTEMPU

"Idę sobie koło kiosku, łoczuje, łoczuje i co widzę (...) chciałoby się powiedzieć ☺ k... fajny szmatławiec (...) wspaniale realizowany choć brakuje w nim chumoru. (...) Więcej kąkretów albo skończycie jak Top Secret (...). Interesujący jest także konkurs Telezgadula oraz Galeria (...) ale po co jest Telezgadula i Galeria? Więcej opisów gier! (...) Opisy macie lepsze niż konkurencja, (...) choć opisy są mało kompetentne. (...) Przydałoby się więcej grafiki i dłuższe opisy (...) ale siedem stron to chyba przesada (...) a wogóle to za dużo grafiki, za mało tekstu. (...) Komiks jest fajny (...) ale komiks zupełnie bez sensu, (...) podoba mi się, że nie piszecie tylko o grach (...) powinniście pisać tylko o grach. (...) Szata graficzna jest odjazdowa (...) od strony grafiki, to jesteście za poważni. (...) Gdybym chciał pooglądać sobie gołe panienki, tobym kupił Playboya (...) podobała mi się ta pani z IV strony okładki (...) proszę o adres. (...) Za dużo miejsca zajmuje wkładka TeTe (...) więc proszę, drukujcie więcej tipsów."

Oto, w dużym skrócie, Wasza reakcja na pierwsze dwa numery Gamblera. Totalna schizofrenia, panująca w powyższym zestawieniu, jest nam bardzo na rękę — możemy dalej robić wszystko po swojemu, pozostawiając Wam rubrykę TeTe, Galerię i dział poczty. Listy są do siebie podobne tylko w trzech punktach. Po pierwsze wszyscy twierdzicie, że Gambler jest wspaniały (z drobnymi poprawkami tu i ówdzie). Wynika to zapewne stąd, że listy do redakcji piszą wyłącznie zadowoleni czytelnicy. Ci, którym Gambler się nie podoba, ciskają nim o ścianę i idą do kiosku wspomóc konkurencję. Upraszamy więc tych nie całkiem niezadowolonych: piszcie! Im więcej dotrze do nas listów krytycznych, tym lepsze będziemy mieli pojęcie o Waszych potrzebach.

Drugą cechą wspólną niemal wszystkich listów jest następujący smutny fakt: próbki swojego stylu przysyłają nam zwykle ludzie, którym pisanie sprawia sporo trudności. Ci od okrągłych zdań i płynnego stylu ograniczają się raczej do kilku uwag na temat poziomu i zawartości pisma. Stąd nasza następna prośba: jeśli uważasz, że pisanie do Gamblera jest zadaniem zbyt trudnym, to znaczy że jesteś skromny. Napisz coś!

Trzeci i ostatni punkt, w którym przecinają się zapatrywania większości z Was na treść Gamblera, to zadowolenie z różnorodnej zawartości pisma. Bardzo dobrze. My też jesteśmy z niej zadowoleni (z różnorodności, z zawartością bywa... też różnorodnie). Prawdę powiedziawszy, "groch z kapustą" to hasło, które przyświecało nam podczas tworzenia założeń programowych. Widzimy, że pomysł chwycił.

Nadeszło już kilka listów z pretensjami. Jeśli pismo zaczyna sprawiać kłopoty, to znaczy, że żyje i kogoś obchodzi. To też nas cieszy, zwłaszcza, że Wasze zarzuty oprawialiście często w szlaczki z różyczek i inne elementy łagodzące. Postaramy się w najbliższym czasie nie dawać Wam powodu do skarg, nawet tak delikatnie formułowanych.

W tym numerze (jak i w każdym innym, mam nadzieję) każdy znajdzie coś dla siebie. Amatorzy kosmicznych handlówek wiedzą już zapewne o pojawieniu się dłuuugo wypatrywanego rozwinięcia legendarnej gry Elite. My też nie mogliśmy się doczekać. Dziś pierwszy odcinek dokładnego opisu Frontiera, autorstwa jednego z jej maniakalnych wielbicieli. Miłośników przygodówek zapraszam do lektury tematu numeru. Jeśli nie lubisz tego gatunku, przeczytaj tym bardziej — historia i współczesność gier adventure, a zwłaszcza fantasy i Role—Playing zafascynują Cię na pewno. Więcej szczegółów znajdziesz w opisach Dungeon Master — klasyka wśród gier fantasy oraz Ishar II —jeden z najmłodszych przedstawicieli tego gatunku. Zwolennicy prostszych rozrywek mogą nareszcie opuścić mroczne korytarze starożytnego zamku Wolfenstein. Oczekuje ich supernowoczesny labirynt gry Doom, a w nim setki przerażających (czy przerażonych?) kandydatów do odstrzału.

Wywiad z CSL—em, opublikowany w zerowym numerze Gamblera, wzbudził liczne głosy sprzeciwiające się wynoszeniu hackerów na piedestał. Co sądzą o tym tzw. poważni ludzie? "AntyCSL" to właśnie riposta tych z przeciwnej strony barykady. Dla równowagi — tekst o grupach hakerskich.

Podobno żadne szanujące się pismo o grach nie istnieje bez listy przebojów. Zgoda, ale to Wy będziecie ją tworzyć! My i tak mamy dość roboty. Dziś pierwsze wydanie, przygotowane wyjątkowo własnymi siłami. W przyszłości będziecie musieli przysłać swoje typowania.

Następny numer nie będzie gorszy. Patrząc w szklaną kulę, czyli holograficzny monitor prekognicyjny HVGA 360 o rozdzielczości 300 punktów na stopień bryłowy, widzimy przemykające sylwetki wozów osadniczych. To Settlers — "gra w stylu Civilization, ale lepsza", jak słyszy się wśród strategów. W ciemnej uliczce leży trup. Kto zabił? Jak zwykle, Sierra — w swoim najnowszym Police Quest. W Anglii trwa Wojna Róż — możesz włączyć się w nią jako Kingmaker, twórca królów. Sylwetki bohaterów gier zręcznościowych, obrzucające się nawzajem gradem pocisków, zamierają na chwilę, gdy zza oceanu dobiega głuchy pomruk. To mnożą się Jaguary, 64-bitowe konsole do gier o mocy obliczeniowej przewyższającej najszybsze PC. Konkurencja zwiera szyki, groźnie pobłyskując dyskami optycznymi. Kto zwycięży? Być może za miesiąc będziecie już wiedzieć.

Imć Zgredaktor

GAMBLER 2/94
Miesięcznik elektronicznych szulerów

Numer 2(3), rok drugi
Luty 1994
Nakład: 70.000 egzemplarzy
Numer indeksu: 324418
Numer ISSN 1230-8676

Wydawca:
Grzegorz Eider

Adres redakcji:
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31
w. 128, 154
fax (0-22) 41 03 74
(10.00-16.00)
tlx 813527 omig pl

Redaguje kolegium:
Mirosław Domosud
(Gramy! TeTe)
Grzegorz Eider
(p.o. red. naczelny)
Jacek Grabowski
(VARIA'tkowo, News)
Elżbieta Jaworska
(sekr. redakcji)
Piotr Kakiet
(red. graficzny)
Andrzej Majkowski
(Konkursy)
Piotr Roszczyk
(red. graficzny)
Wojciech Setlak
(Temat numeru, Recenzje)
Rafał Wiosna
Maksymilian Wrzesiński
Projekt graficzny (layout):
Piotr Kakiet
Piotr Roszczyk



Wydawnictwo LUPUS jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców

Adres Wydawnictwa:
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31
w. 128, 154
fax (0-22) 41 03 74
(10.00-16.00)
tlx 813527 omig pl

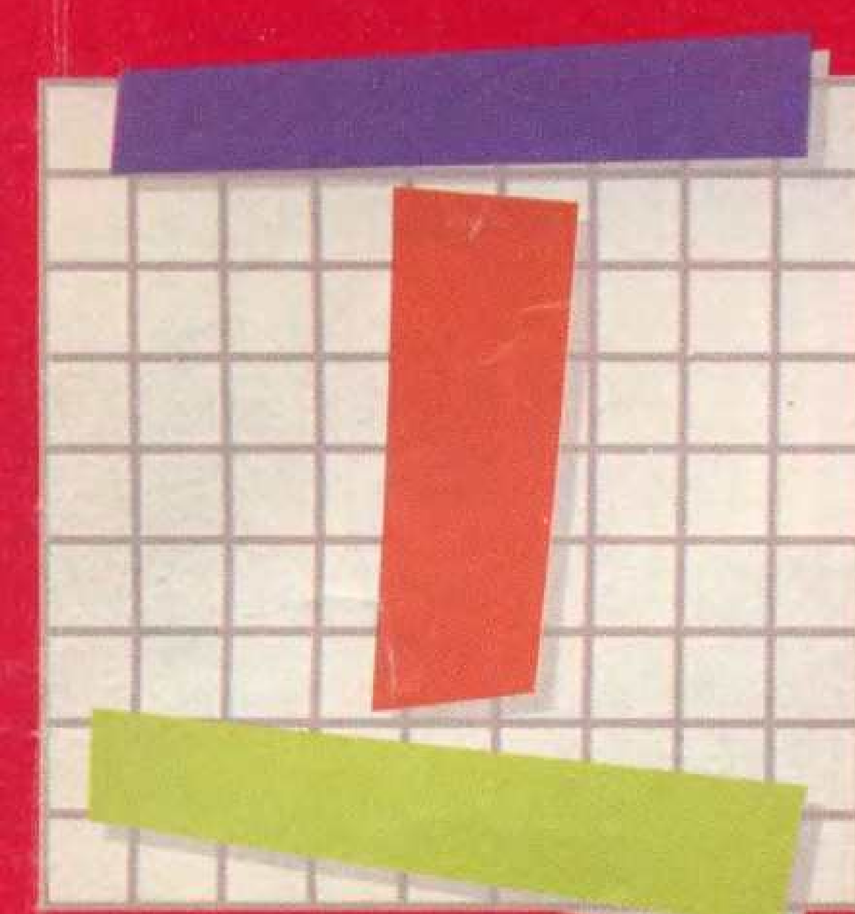
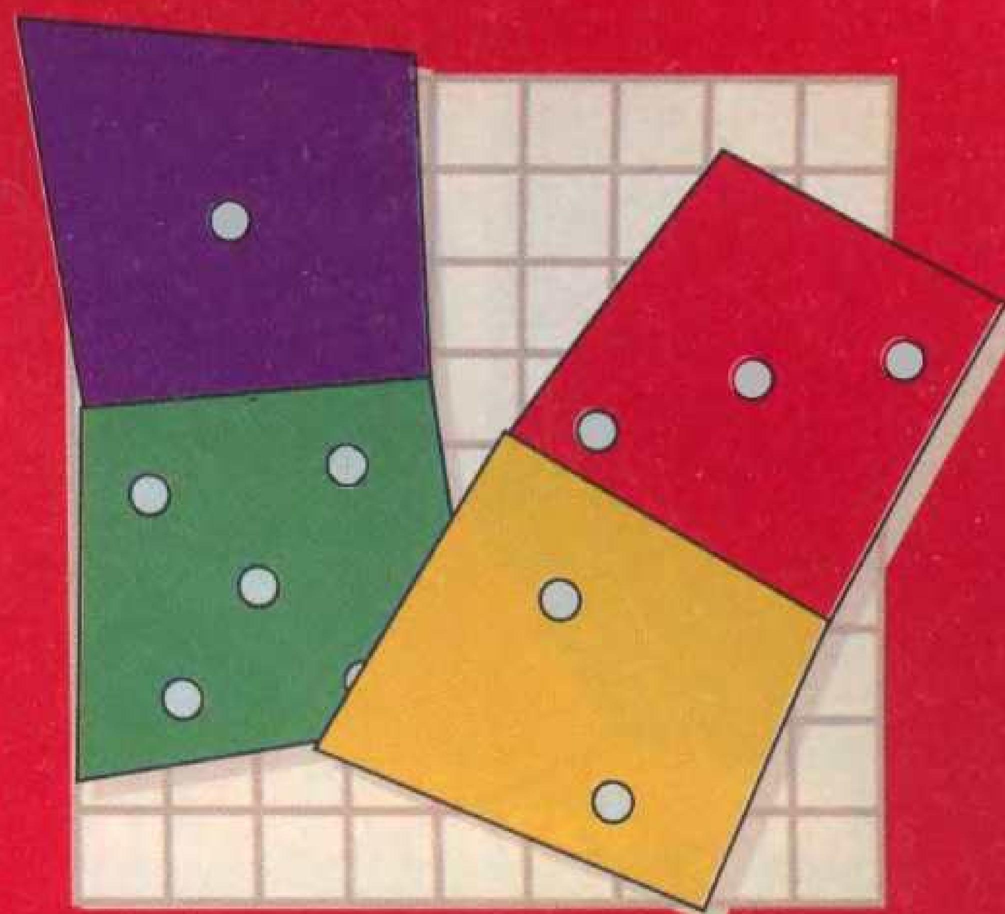
DTP:
Piotr Kakiet

Redakcja techniczna:
Jolanta Balcer

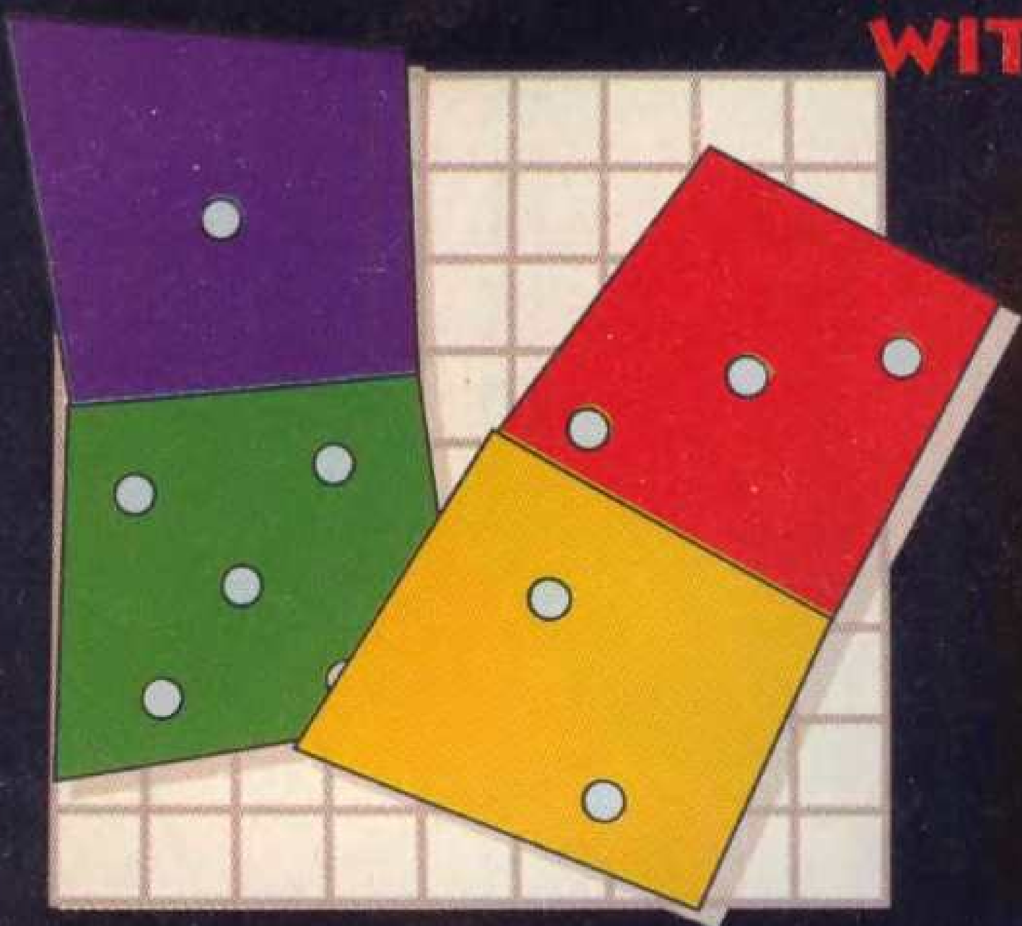
Okładka
Emil Idzikowski

Naświetlenia:
SOFTdesign
01-164 Warszawa,
ul. Radziwie 13,
tel/fax 37-37-14, 37-05-65
Druk:
UNIPROM
03-828 Warszawa
ul. Mińska 67
tel 10-49-57, fax 10-57-06

R O Z D A N I E

Indeks programów numeru



FRONTIER

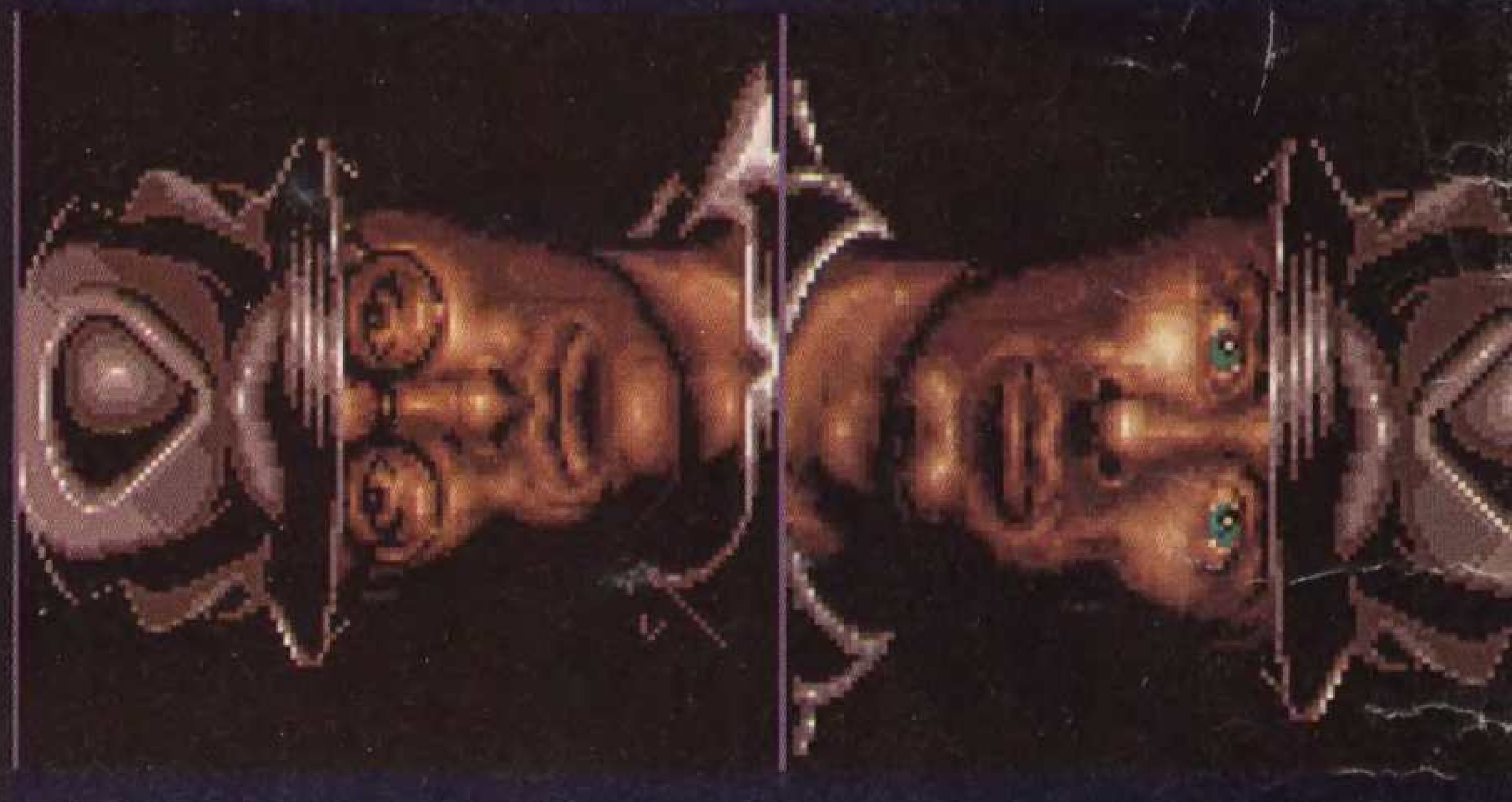
Zapewne kilku z Was pamięta grę Elite z ZX Spectrum czy C=64. Patrząc z perspektywy czasu oraz możliwości tych maszynek, można powiedzieć, że była to perełka w historii oprogramowania rozrywkowego, głównie ze względu na rozbudowaną fabułę, niewiarygodne wprost rozmiary terenu, po którym można się było poruszać oraz szybką (jak na owe czasy) grafikę. Znam ludzi, którzy grali przez kilka miesięcy w Elite, po kolei kończąc wszystkie przewidziane w niej misje, zadania oraz walki.

Przez kilka lat czekaliśmy na Elite II, następczynię wspaniałej gry. W międzyczasie część z nas przesiadła się na mocniejsze maszynki, Amigi i pecety. Niektórzy próbowali pogrywać w Elite, która doczekała się swojej wersji na te komputery, ale to nie było to, co tygryski lubią najbardziej.

Aż w końcu, w czwartym kwartale 1993 r. pojawiła się gra, która przerosła nasze oczekiwania — Frontier.

* * *

Przenieśmy się do roku 3200. Jako świeżo upieczony pilot Eagle Long Range Fightera, rozpoczynasz swoje przygody na planecie Ross 154. Co prawda może to być też Mars lub planeta Lave, ale zieloni piloci powinni zaczynać na Ross, jeśli chcą pożyć dłużej niż pięć sekund po starcie. Do dyspozycji otrzymałeś c100 ("c" — takim skrótem będę dalej określał Kredytki — walutę przyszłości, którą posługujemy się w grze). Twój statek wyposażony jest w autopilota (WRESZCIE — w Elite nie było go na pierwszym statku — Cobra MK III), laser impulsowy o mocy 1 MW (dość słabiutki i niewygodny w użyciu, ale na początek wystarczy), skaner oraz osłonę atmosferyczną (co to jest — później). W ładowni możesz umieścić trzy tony ładunku, nie licząc tony paliwa, potrzebnego przy skokach w nadprzestrzeń (hyperspace).



W górnej części ekranu widzisz wektorowy świat stacji kosmicznej, na której polu startowym znajduje się twój statek. Jeżeli nie wierzysz to naciśnij dwa razy [F1] (powinieneś usłyszeć dwa "kliknięcia"), a potem klawiszami kursora zmień punkt widzenia, a szarym plusem i minusem z klawiatury numerycznej zmień ogniskową obiektywu (przybliżanie/oddalanie). Powróć teraz do stanu początkowego naciskając ponownie [F1], tym razem tylko jeden raz.

Poniżej znajduje się panel (przepraszam za to angielskie słowo, ale "deska rozdzielcza" kojarzy mi się z kolejką Piko lub centrum sterowania elektrowni atomowej), na którym widać co następuje (rys. 1):

(1) — Data i czas, bardzo ważny czynnik w grze. Często będzie się zdarzać, że podejmiejsz się dostarczenia przesyłki wojskowej na czas, a najlepiej przed terminem. Czas można "przyspieszyć" używając klawiszy opisanych poniżej.

(2) — Przyciski kontroli upływu czasu (Stardreamer Time Control). Bardzo przydatne w długich podróżach międzyplanetarnych. Urządzenie to zostało wynalezione kilkaset lat temu przez Dr Rabbane, który przypadkowo odkrył właściwości równoczesnego oddziaływania fal Zimmera i ultradźwięków na mózg. Stardreamer Time Control można używać w locie pilotowanym automatycznie lub kontrolowanym ręcznie. Od lewej znajdują się: pauza — pozwala na chwilę zatrzymać bi-

---

Sue Cripple & Sneer

Porady prawne

Windrush Tower * Olympus Village * Mars * Sol System *
O/OS04 0L1
J. Jameson Jr. 51a, Dormitorium Południowe
Przetwórnia Ryb 3142, Sirocco, Merlin, Ross 154, -1/0Rs2a S16
31.12.3199 r.

Do wszystkich, których to pismo dotyczy

Naszym obowiązkiem jest poinformować Pana/Panią o śmierci Pańskiego/Pani dziadka, kapitana Petera Jamesona.
Wrak jego statku odnaleziono 11 listopada 3199 r. w systemie Riedquat. Jak donosi lokalna prasa, zginął w walce wynikłej z "nieporozumienia" związanego z kradzieżą pewnych cennych towarów.
Zgodnie z wolą naszego byłego klienta, przekazujemy niniejszym punkt 4.1 jego testamentu wszystkim żyjącym wnukom.
Jeśli ma Pan/Pani jakieś pytania, proszę kontaktować się z nami bez wahania. Opłata wynosi 50 (pięćdziesiąt) Kredytek za godzinę wraz z kosztami połączenia.
Z poważaniem

Edmond Sneer

eg czasu (dwukrotne wciśnięcie tego przycisku przenosi cię do ekranu preferencji gry); 1x (jedna strzałka) — normalny upływ czasu a dalej 10x (dwie strzałki), 100x (trzy strzałki), 1000x (cztery strzałki) i 10 000x (trochę zamazanych pięć strzałek) powodujące przyspieszenie upływu czasu od 10 do 10 000x. Zwykle używa się przycisków 1x i 10 000x, rzadziej 1000x. Przy jakimkolwiek zagrożeniu (np. atak innego statku lub brak paliwa) komputer pokładowy wyłącza Stardreamer Time Control.

(3) — Skaner. Ci, którzy grali w Elite zapewne wiedzą jak działa i mogą opuścić ten akapit. Jest to bardzo przydatne urządzenie, pozwalające określić położenie obiektów w przestrzeni względem twojego statku, którego pozycja nie jest oznaczona, jednak zawsze jest to środek wyświetlanego pola. Obiekty reprezentowane są przez kolorowe prostokąty z charakterystyczną "nóżką", której długość i położenie

Ostatnia wola i testament

Kapitan Peter Jameson

Punkt 4.1

Drodzy moi wnukowie!

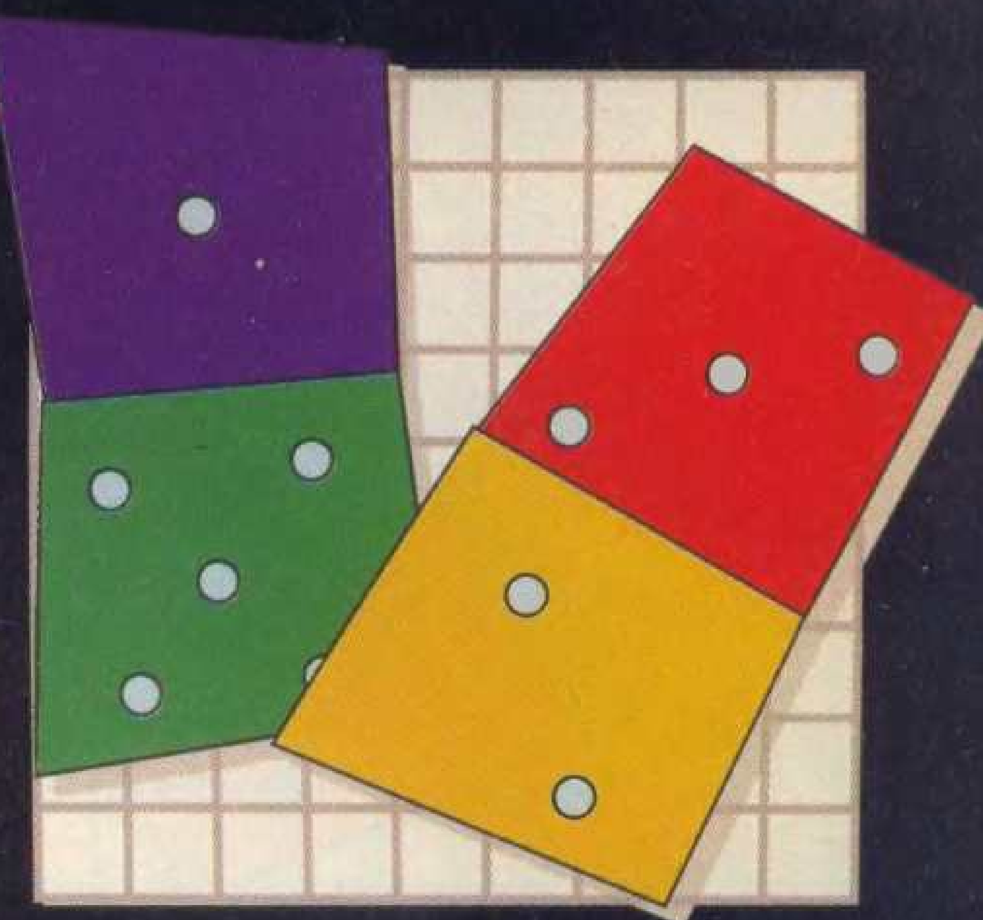
Zawsze byłem niespokojnym duchem. Mój tryb życia spowodował, że większość krewnych odwróciła się ode mnie, żyłem więc z dala od rodzinnych stron, przemierzając Galaktykę wzdłuż i wszerz. Wasi rodzice opowiadali wam zapewne o różnych przypisywanych mi ciemnych sprawkach. Cóż, nawet jeśli nie wszystkie ich opowieści były prawdziwe, nie będę się wypierał: nigdy nie byłem aniołem. Mimo to moją wolą jest, aby każdy z was spróbował takiego życia, jakie mnie przypadło. Życia niepodobnego do nudnej wegetacji na wygodnych planetach, jaką do wczoraj wiedliście.

Chciałbym, abyście poznali uczucie wolności, które towarzyszy prowadzeniu własnego statku przez otchłanie Galaktyki. Jakikolwiek jest wasz cel życia (ja wybrałem bogactwo, siłę i sławę), zawsze znajdziecie dla siebie zajęcie. Spróbujcie handlu na starych szlakach, spróbujcie stworzyć nowe. Odważni znajdą wyzwanie w niezliczonych misjach, podróżując od gwiazdy do gwiazdy w służbie tego, kto lepiej zapłaci. Niektórzy z was być może porzucą ścieżki prawa, zabijając za pieniądze czy prześladując spokojnych handlowców. Nie pomogę wam w wyborze, nie powiem, czy związać swoje losy z Federacją, Imperium czy z Niezależnymi. Może z nikim? Może ze wszystkimi? Wiedzcie jedno — oni i tak użyją was do swoich celów, i żadne traktaty czy umowy nie zakończą waśni pomiędzy nimi.

Wszechświat zmienił się bardzo od czasów, gdy miałem wasze lata. Nie chcę powiedzieć, że kiedyś ceny były niższe a ludzie lepsi. Ludzie byli tak samo źli jak dziś, ale teraz macie do dyspozycji znacznie doskonalszą technikę, a ludzkość rozlała się po całej Galaktyce. Dla was niech to oznacza jedynie szersze perspektywy. Wasze opanowanie pilotażu i znajomość sprzętu nieraz ocali wam życie, więc potrenujcie trochę, zanim nadepniecie komuś na odcisk.

Chciałbym umożliwić wam wszystkim jak najlepszy start. Jest was teraz tak dużo, że moje fundusze ledwie starczą na statek i 100 kredytek dla każdego. Myśliwiec dalekiego zasięgu klasy Eagle czeka w porcie kosmicznym, papiery dołączam do tego listu.

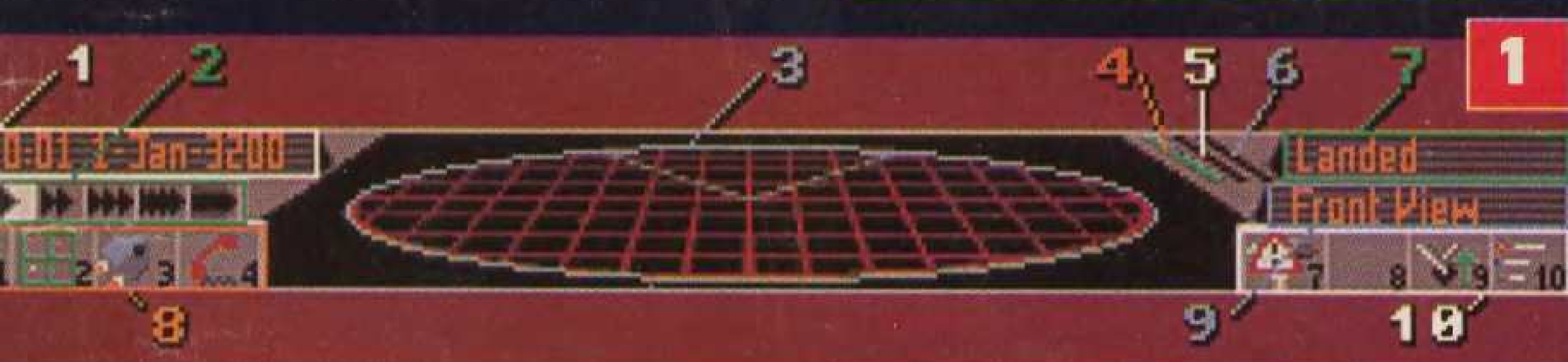
Żegnajcie więc i... dobrej zabawy!



nasze szanse, gdyż walka z 700-tonowym Imperial Traderem (typ statku) może skończyć się dla nas nieskończoną podróżą przez kosmos w czarnym prostopadłościanie.

(4) — Słupek ten symbolizuje wypełnienie zbiornika z paliwem. Dzięki niemu wiemy, kiedy zatankować paliwo, które ma dziwną cechę kończenia się zwykle w połowie drogi do wybranej przez nas planety lub stacji. Aby nie przejmować się zbytnio uzupełnianiem zasobów paliwa, należy kupić urządzenie o nazwie Auto Refueller, które odpowiednie czynności wykona za nas. Nie należy się z tym jednak spieszyć, gdyż waży 1 tonę, tak więc zakup opłaca się dopiero, gdy posiadasz większy statek.

(5) — Słupek ten symbolizuje temperaturę lasera. Każda broń, niezależnie od typu, w czasie pracy wydziela ciepło. Jeżeli nie jest odpowie-



W czasie walki z innymi statkami kolory pozwalają w pewnym stopniu określić

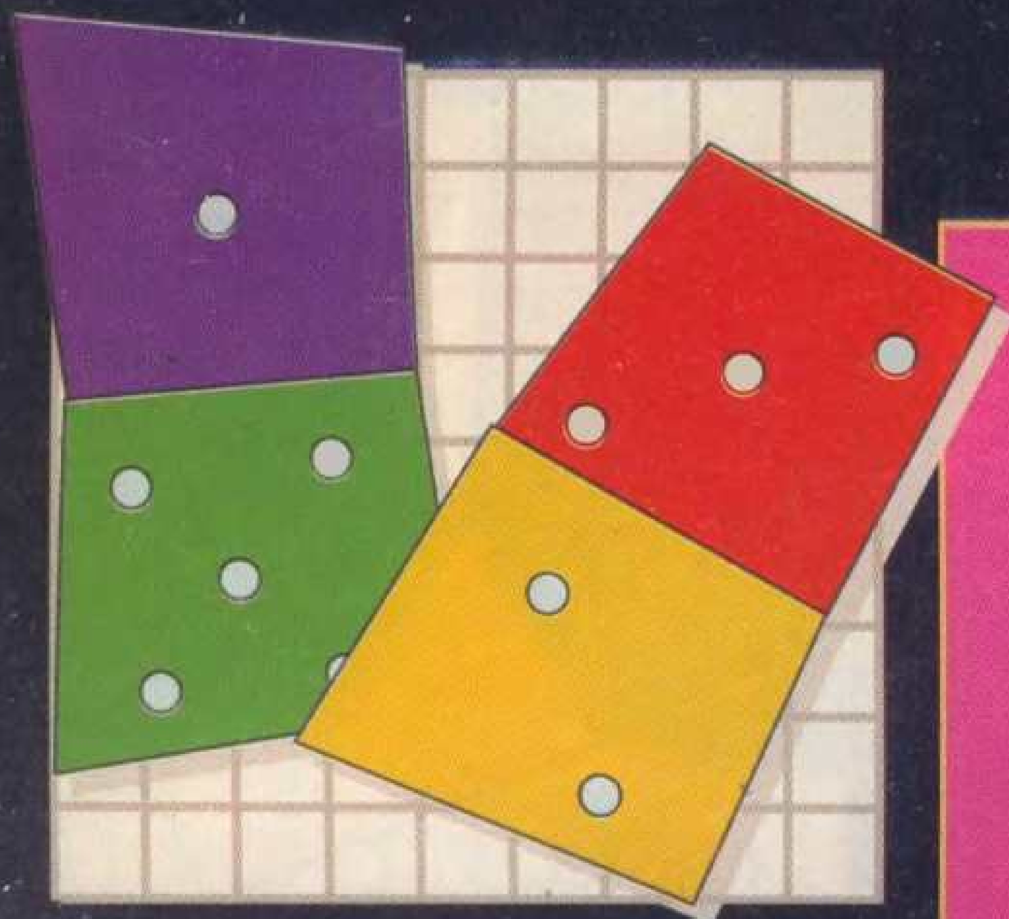
wskazuje na wysokość względem twojego statku — w przypadku, gdy obiekt znajduje się wyżej niż my "nóżka" skierowana jest do dołu, gdy niżej — do góry. Odległość i kierunek, w którym znajduje się obiekt, można określić po położeniu końca "nóżki".

Kolor odwzorowania obiektu określa jego masę:

- — 1-15 ton,
- — 16-31 ton,
- — 32-63 tony,
- — 64-111 ton,
- — 112-159 ton,
- — 160-207 ton,
- — 208-299 ton,
- — 300 i więcej ton.



FRONTIER



dnio chłodzona to w pewnym momencie, kiedy słupek będzie przy końcu miarki, komputer pokładowy może zablokować na pewien czas jej używanie po to, aby ostygła. Zgodnie z prawem Murphy'ego stanie się to w decydującym momencie bitwy między statkami.

(6) — Słupek ten symbolizuje temperaturę panującą w kabinie. Nie musisz zbytnio się tym przejmować, dopóki nie latasz blisko gwiazd, zbierając z nich paliwo urządzeniem o nazwie Fuel Scoop.

(7) — Tutaj podawane są komunikaty typu "Manual Control", "Autopilot", "Landed", mówiące o stanie i sposobie poruszania się statku.

(8) — Są to ikony ekranów informacyjnych. Od lewej: ikona widoku ze statku, ikona mapy gwiezdnej, ikona informacji o statku i jego pilocie oraz ikona komunikacji. O nich — później. Każda z ikon ma odpowiednik na jednym z klawiszy funkcyjnych, od [F1] do [F4].

(9) — Tu wyświetlana jest nazwa ekranu, który wybraliśmy za pomocą ikon ekranów informacyjnych.

(10) — W tym miejscu znajdują się ikony funkcyjne. Ich liczba i znaczenie zmieniają się w zależności od w[...]nego ekranu informacyjnego.

KRÓTKI RYS HISTORYCZNY

1950-59: Pierwszy człowiek w kosmosie, kontrolowana reakcja jądrowa, tranzystor, początek pierwszego wyścigu zbrojeń atomowych.
1960-69: Pierwszy człowiek na Księżycu, komercyjne wykorzystanie reakcji jądrowej, układy scalone, komputery.
1970-79: Wysłanie sond penetrujących układ słoneczny.
1980-89: Koniec pierwszego wyścigu zbrojeń.
1990-99: Pierwsze poważne problemy ekologiczne na Ziemi, kontrolowana reakcja termojądrowa.
2000-09: Pierwszy, niewielki konflikt zbrojny pomiędzy państwem a wielonarodową korporacją.
2010-19: Pierwsze poważne problemy z przeludnieniem na Ziemi.
2020-29: Pierwsza agencja ds. wymuszania ochrony środowiska, pierwsza komercyjna baza orbitalna.
2030-39: Poważny kryzys energetyczny, szerokie ograniczenia zużycia paliwa, zamieszki na tle religijnym, pierwsze dziecko urodzone poza Ziemią.
2040-49: III Wojna Światowa. Ogromny postęp naukowy, wysokie straty wśród ludności cywilnej, dewastacja środowiska.
2050-59: Koniec III Wojny Światowej, komercyjne wykorzystanie reakcji termojądrowej.
2060-69: Odbudowa. Dominacja międzynarodowych korporacji.
2070-79: Pierwszy człowiek na Marsie, pierwsza stała baza na Księżycu.
2080-89: Eksploracja układu Słonecznego, orbitalne miasta wokół Ziemi, pierwsza sonda międzygwiezdna.
2090-99: Pierwsza stała baza na Marsie, komercyjne wykorzystanie zasobów naturalnych Księżyca.
2100-09: Odkrycie złóż paliw na Marsie, odkrycie zjawiska nadprzestrzeni, ludzkie kolonie w układzie Słonecznym.
2110-19: Nadejście danych od próbnika wysłanego do układu Alfa Centauri, pierwsze zdjęcia planety położonej w punkcie Lagrange'a między dwoma gwiazdami układu.
2120-29: Wykrycie życia w systemie Tau Ceti 3, pierwszy zbrojny konflikt w przestrzeni kosmicznej o prawa w pasie asteroidów.
2130-39: Wysłanie sond nadprzestrzennych do wszystkich okolicznych układów gwiezdnych.
2140-49: Start wyprawy do systemu Tau Ceti.
2150-59: Kolonia ludzka na Tau Ceti 3, duże korporacje wysyłają swoje własne wyprawy w celu skolonizowania innych układów planetarnych.
2160-69: Wyścig do gwiazd. Produkcja wielu statków kolonizacyjnych, masowy eksodus Ziemian.
2170-79: Pierwsze próby adaptacji Marsa do życia.
2180-89: Życie w systemie Delta Pavonis zostaje unicestwione w ciągu roku od odkrycia z powodu infekcji bakteriologicznych.
2190-99: Odkrycie życia w systemach Beta Hydri 4 i Altair 5. Kolonie ludzkie rozwijają się bez kontroli.
2200-19: Rozpoczęcie odnowy środowiska naturalnego na Ziemi, porzucenie projektu adaptacji Marsa.
2220-29: Masowe mordy na Tau Ceti 3. Ziemianie grożą wysłaniem sił policyjnych, jeżeli nie zostaną zakończone.
2230-39: Ultimatum wysłane do Tau Ceti zignorowane.
2240-59: Pierwsza bitwa międzyplanetarna, powstanie Federacji. Członkowie-założyciele: Ziemia, Tau Ceti, Delta Pavonis, Altair, Beta Hydri.
2260-69: Rozszerzanie się wpływów Federacji.
2270-79: Rozpoczęto drugą próbę adaptacji Marsa.
2280-89: Odkrycie pierwszych pozostałości po nie-ludzkiej cywilizacji. Jej pochodzenie nie znane do dnia dzisiejszego.
2290-99: Pierwszy człowiek na Marsie poza bazą bez specjalnego skafandra (oddychający powietrzem z atmosfery) po zakończeniu zmiany środowiska naturalnego.
2300-09: Resztki życia na Tau Ceti 3 zachowane w specjalnych rezerwatach.
2310-19: Wiadomości o wymordowaniu rozumnej rasy na Achenar 6d przez prywatnych kolonistów poruszają całą Federację. System Achenar odrzuca propozycję wstąpienia do Federacji. Rozpoczęcie wielu projektów zmiany środowiska.
2320-29: Federacja wysyła wojsko do systemu Achenar. W wielkiej bitwie kosmicznej wygrywa Achenar.
2330-39: Achenar powołuje Imperium. Przyłączają się otaczające systemy planetarne. Wojna pomiędzy Federacją a Imperium.
2340-49: Ciągłe bitwy między Imperium a Federacją.
2350-59: Założenie korporacji Sirius. W krótkim czasie wzbogaca się ona na dostarczaniu broni obu walczącym stronom.
2360-79: Wojna między Imperium a Federacją.
2380-89: Podpisanie traktatu pokojowego między walczącymi stronami.

Każda z ikon ma odpowiednik na jednym z klawiszy funkcyjnych, tu od [F7] do [F10].

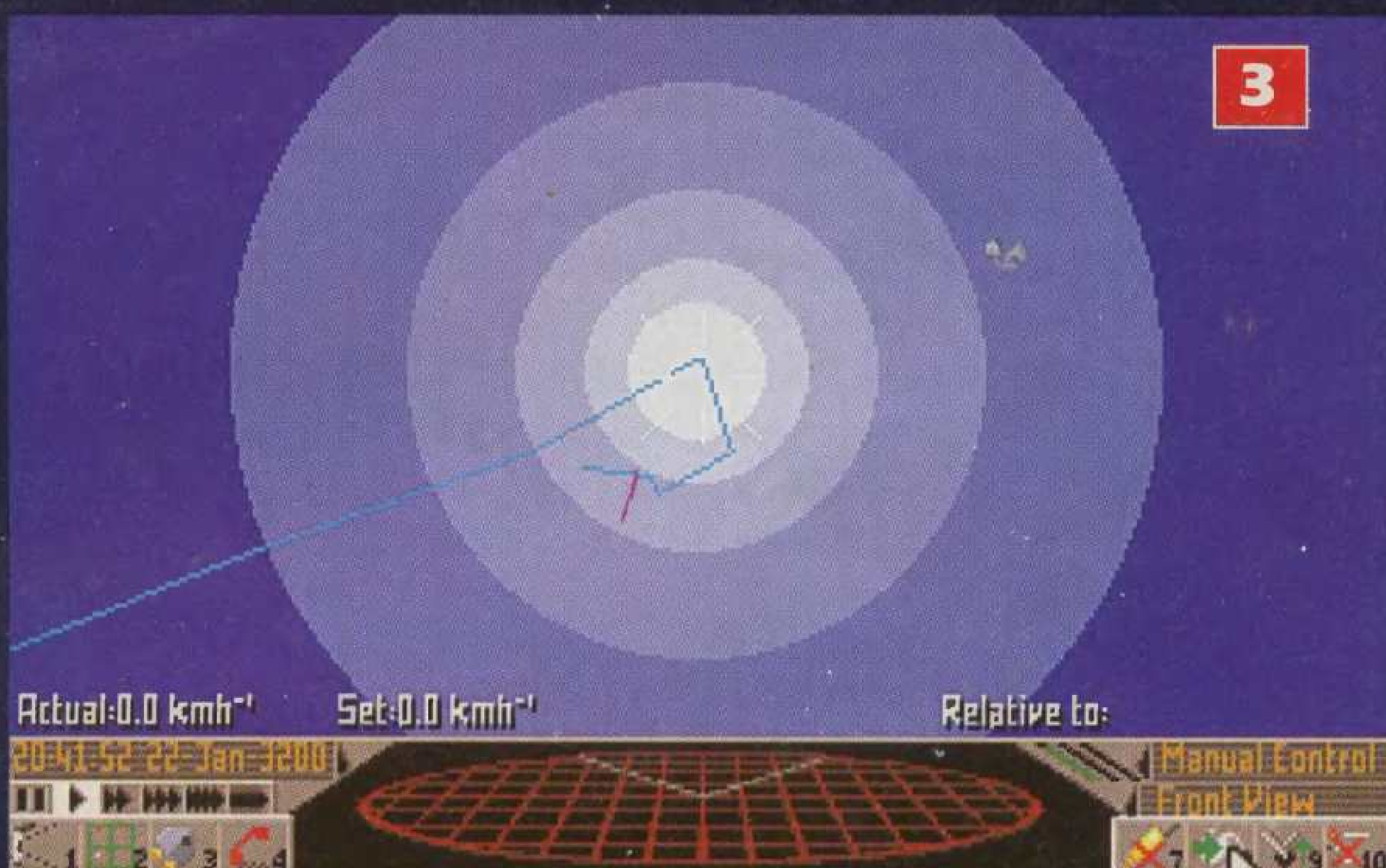
* * *

Czas na pierwszą podróż. Wybierz ikonę komunikacji [F4]. Pojawi się ekran komunikacyjny. Po lewej stronie widzisz jakąś mordę — nie przejmuj się tym, to jest tylko "bajer", dla urozmaicenia gry. Bardziej interesują nas przyciski, które pojawiły się na ekranie.

Pierwszy z nich, Launch Request, pozwala uzyskać zgodę na start od obsługi stacji orbitalnej lub naziemnej. Dopóki jej nie uzyskasz nie jesteś w stanie wydostać się ze stacji. Zwykle jest to tylko formalność, ale niekiedy można nie otrzymać pozwolenia na odlot, np. gdy nie zatrudniłeś odpowiedniej liczby osób do pracy na statku (na razie jednak jest to melodia przyszłości...). Pamiętaj, aby po uzyskaniu zgody na start nie zwlekać zbyt długo z oddaleniem się od stacji, gdyż za ślamazarność policja może ci wlepić mandat!

Drugi przycisk, oznaczony napisem Shipyard, pozwala na przejście do sekcji obsługującej statek. Ekran zmienia sie, pojawiają się przyciski pozwalające na kupno osprzętu, reperację statku lub zakup innego. Tutaj można też skontaktować się z policją, zwykle w sprawach uszczuplających portfel. Na razie jednak ta część nas nie interesuje.

Trzeci przycisk przywołuje tablicę ogłoszeń (Bulletin Board). Jest to jedno z ważniejszych miejsc całej gry. Treść ogłoszeń jest przeróżna. Poszukiwani są na przykład zaginieni, ale można też znaleźć oferty wykonania płatnych zabójstw. Niekiedy znajdzie się ktoś, kto kupi od nas pewne towary za dwukrotnie większą cenę niż na giełdzie. Tu też można znaleźć gościa, który handluje towarami nielegalnymi w danym systemie planetarnym. Zwykle są to narkotyki, niewolnicy, broń czy gaz nerwowy, praktycznie nigdzie nie osiągalny i zarazem szalenie drogi. Wachlarz towarów nielegalnych zależy od tego, gdzie się znajdujesz i od ustroju tam panującego. Na przykład w odległych zakątkach galaktyki, gdzie rozwija się anarchia, zupełnie legalny jest handel niewolnikami, narkotykami czy bronią. Natomiast w samym środku galaktyki, czyli w systemie



Słonecznym niedozwolone są nawet odpady radioaktywne! Można jednak na takim handlu się "naciąć", gdyż policja podstawia swoich ludzi, którzy przy pierwszym "lewym" interesie wydadzą cię. Korzystając z Bulletin Board możesz zatrudnić ludzi, a także wykonywać specjalne zadania wojskowe, w początkach gry polegające głównie na doręczaniu przesyłek. Dobra współpraca z władzami jest ważna, a usługi dla nich świadczone przyczyniają się do awansu wojskowego.

Następny, ostatni przycisk (Stockmarket) przenosi nas na giełdę towarów. Tu można zarobić, handlując towarami, których cena jest różna w dwóch (lub więcej) systemach planetarnych.

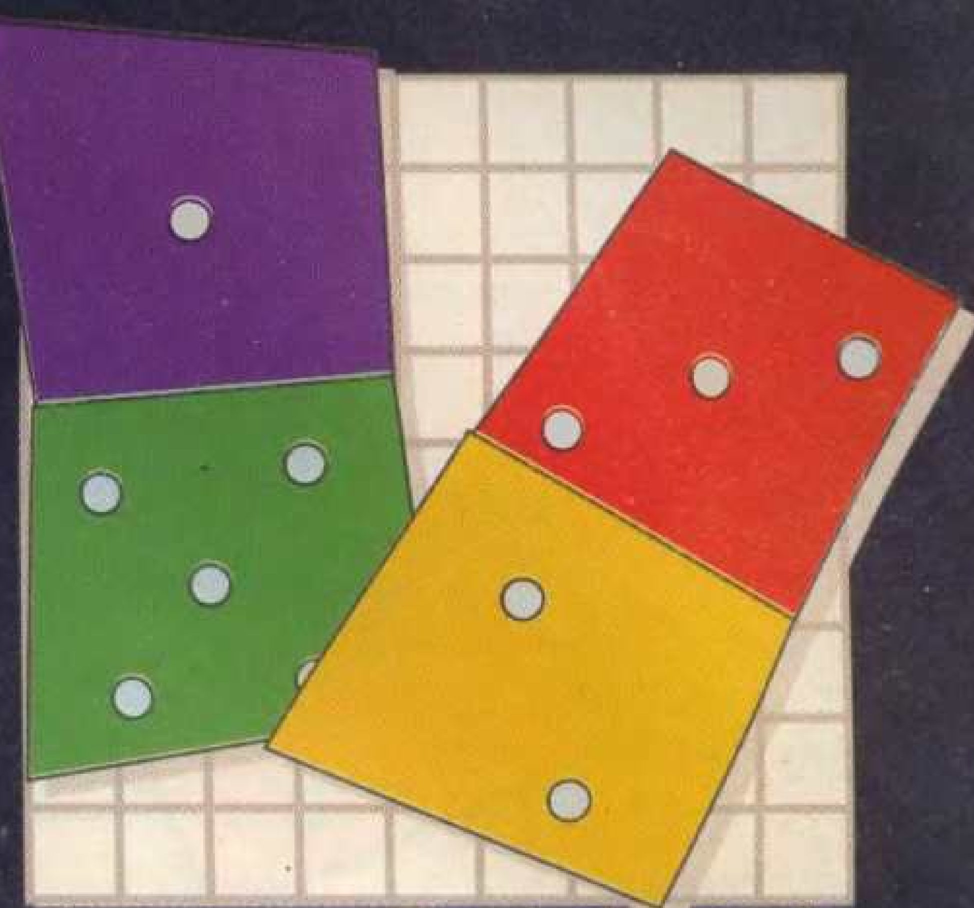
Wiesz już dostatecznie dużo, aby zasiąść za sterami swojego statku i rozpocząć przygody. Jest południe, 1 stycznia 3200 roku. Wybierz ikonę komunikacji (jeżeli już wcześniej tego nie zrobiłeś; to ta z czerwoną słuchawką i czwórką) [F4], a potem wybierz Bulletin Board [3]. Używając klawiszy kursora lub narysowanych na ekranie strzałek trzeba odnaleźć ogłoszenie o następującej treści: "FEDERAL MILITARY: We want YOU for adventures unlimited".

Kliknij na klawisz znajdujący się przy tym ogłoszeniu. Pojawi się lista dostępnych zleceń. Wybierz takie (lub podobne do tego; we Frontierze wszystko jest zmienne):

"Deliver some documents to the Fomalhaut system [-1,0] by midnight on 23-Jan-3200. You will be paid c250".

Tym, którzy nie znają angielskiego, tłumaczę: Dostarczyć dokumenty do systemu Fomalhaut [-1,0] do północy, 23 stycznia 3200 roku. Za wykonane zadanie otrzymasz 250 Kredytek.

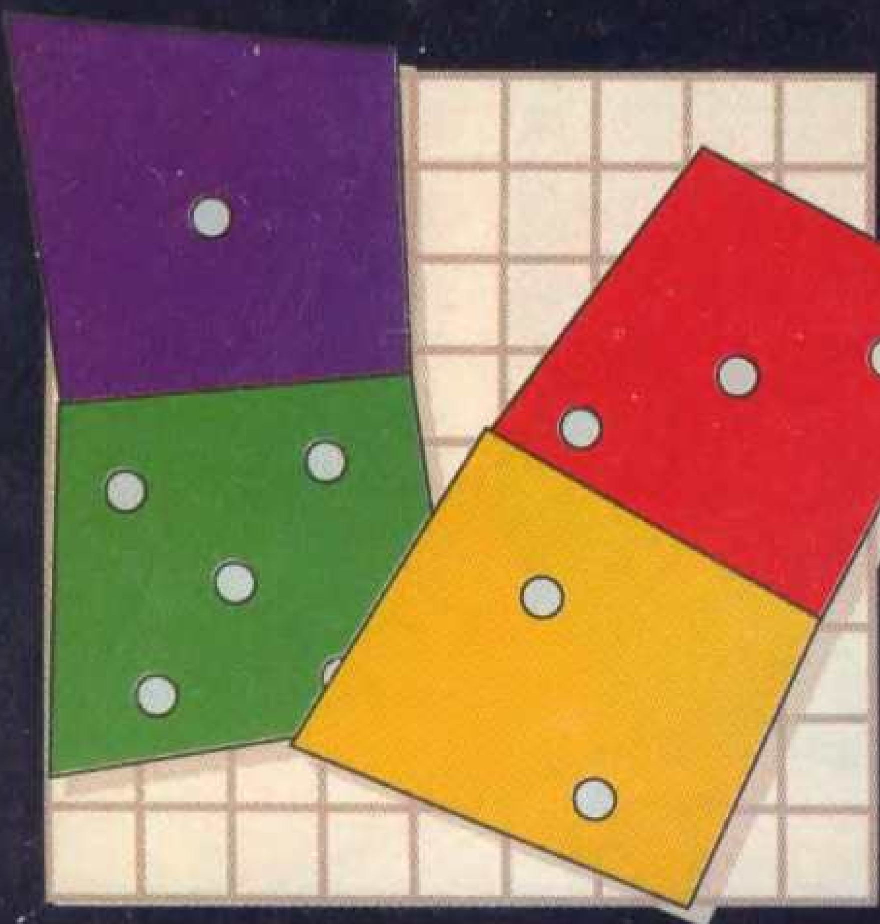
Wybierz to zlecenie, gdyż jest ono bardzo "bezpieczne" — trudno go nie zrealizować, 23 dni to kawał czasu jak na Frontiera, nawet biorąc pod uwagę klasę statku, który posiadasz. Pojawi się lista możliwych odpowiedzi (mimo, że nikt o nic nas nie pytał) dotyczących misji. Jak się potem okaże ważne są jedynie dwie możliwe odpowiedzi: "Agreed, I'll do it sir" oznaczająca akceptację misji lub "Return to mission list" tutaj oznaczająca odrzucenie misji. Rada dla chciwych: nie ma sensu targować się z wojskowymi... Przyjmij misję (zauważ, że liczba wolnych ton ładunku nie zmienia się — przesyłki wojskowe nie zajmują tak cennego teraz, przy małym statku, miejsca w ładowni), kliknij na opcję, która się zaraz po tym pojawiła, a potem kliknij przy klawiszu oznaczonym "Hang up".



Kliknij jeszcze raz na ikonę komunikacji, wybierz Stockmarket, gdyż przy okazji możemy niewiele (ale zawsze coś!) zarobić. Wierz mi na słowo, kup jedną tonę maszyn rolniczych (Farm machinery) za ok. c75. Bardzo dobrze, teraz możemy się zabrać za wyznaczanie trasy podróży.

Kliknij raz na ikonę mapy gwiezdnej. Ujrzysz trójwymiarowe odwzorowanie wycinka galaktyki. Pośrodku znajduje się układ Ross 154, wokół którego widać dwie obwódki — zieloną i purpurową oraz napis "YOU ARE HERE", którego znaczenia chyba nie trzeba tłumaczyć. Pierwsza obwódka to kursor, wskazujący cel podróży, druga oznacza układ, w którym aktualnie znajduje się twój statek. Inne gwiazdy — układy planetarne — wyglądają jak szpilki — okrągły łepek i nóżka, o różnej długości zależącej, podobnie jak w skanerze, od wysokości względem płaszczyzny galaktyki. Wciśnij prawy przycisk myszy i poruszaj nią. Tym sposobem mo-





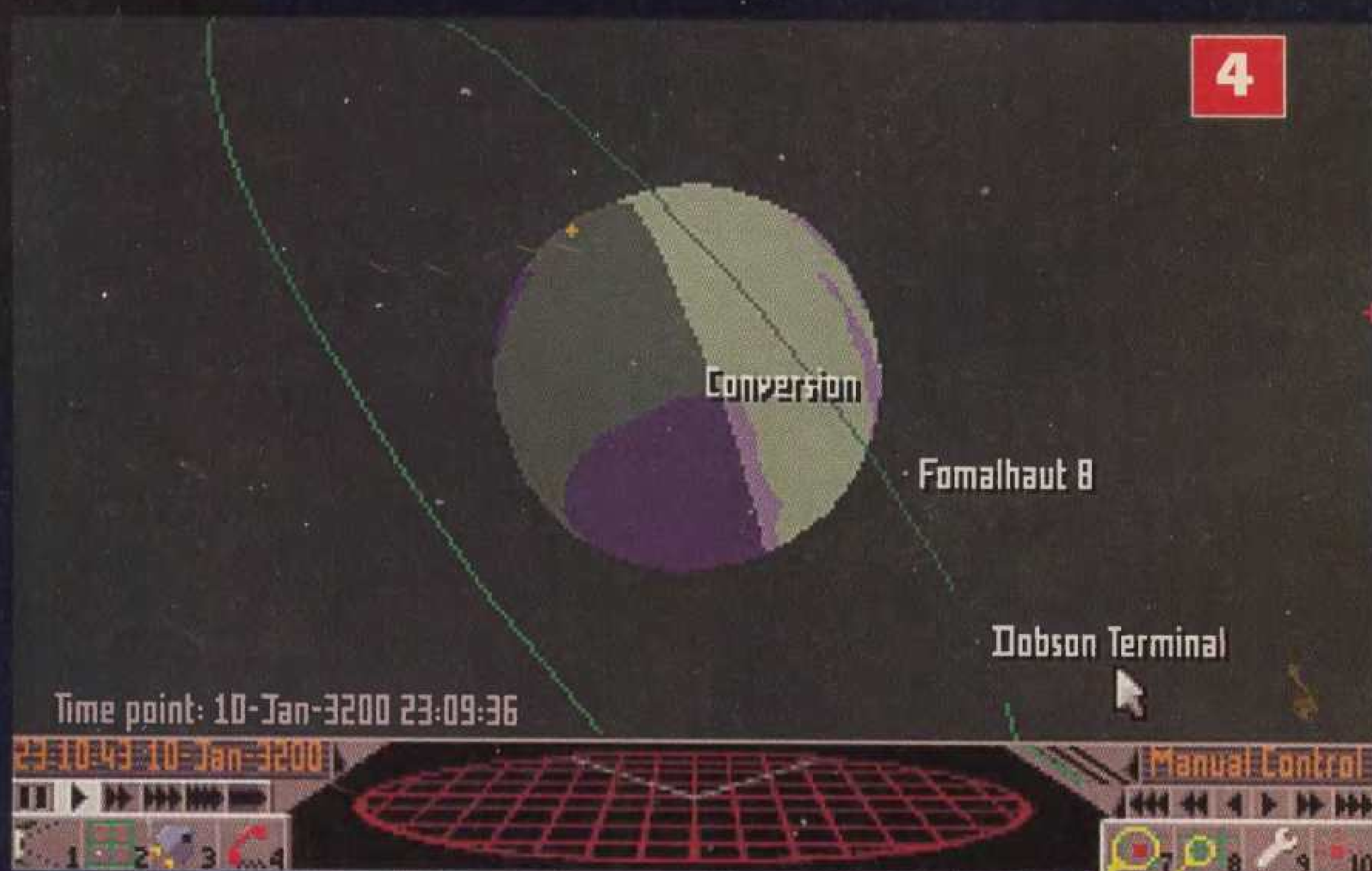
żesz ustawić mapę gwiezdną pod dowolnym kątem.

Na miejscu ikon funkcyjnych znalazły się nowe. Pierwsza, przedstawiająca kilka kolorowych kulek oznaczona cyfrą 6 pozwoli ci uzyskać informacje o systemie, na który wskazuje kursor — zielona obwódka wokół główki szpilki. Możesz poeksperymentować klikając na omawianą ikonę (lub wciskając [F6]) — pojawi się schematyczne zestawienie gwiazdy i planet oraz nowe ikony funkcyjne: powrót do mapy gwiezdnej [F6], informacje o ekonomii [F7] (jest to bardzo ważna ikona, gdyż na podstawie danych ekonomicznych dwóch różnych systemów planetarnych można zorientować się, co najbardziej opłaca się przewozić — najlepiej towar w jednym systemie znajdujący się w rubryce major exports, a w drugim — major imports), informacje socjalne [F8] (tu możesz zorientować się, jaki ustrój panuje w danym układzie) oraz mapę systemu [F10], która na razie nas nie interesuje.

Powróćmy jednak do mapy gwiezdnej. Następne dwie ikony [F6] i [F7] pozwalają na przybliżanie i oddalanie mapy planetarnej. Na prawo od nich znajdziesz ikonę przedstawiającą biały klucz hydrauliczny [F9]. Wciśnięcie jej przywołuje w miejsce ikon funkcyjnych kilka nowych. Służą one do odpowiedniego ukształowania obrazu mapy planetarnej, a dokładniej: do włączenia/wyłączenia oznaczenia relatywnej wysokości układu planetarnego (nóżka szpilki), włączenia/wyłączenia siatki sektorów oraz włączenia/wyłączenia oznaczenia tradycyjnych szlaków handlowych. Wprawni piloci bez problemu mogą wyłączyć wszystkie te udogodnienia. Ponowne kliknięcie powoduje wyjście z kształtowania obrazu mapy. Ostatnia ikona przedstawiająca biały wiatrak [F10] przenosi nas do mapy Galaktyki, która jest tylko "bajerem" w grze i praktycznie w niczym nie pomaga.

No dobrze, czas na działanie. Naciśnij [C] — ekran zostanie wycentrowany na systemie, w którym się znajdujesz. Klawiszami kursora znajdź system Fomalhaut. Leży on za daleko jak na jeden skok w nadprzestrzeni (hyperspace; zasięg statku możesz sprawdzić na jednym z ekranów wyświetlanych po wciśnięciu [F3]), co potwierdza napis "Out of range" w dolnym-lewym rogu mapy. Musisz znaleźć inną drogę do tego systemu, najlepiej przez system, położony w połowie drogi między Ross 154 a Fomalhaut. Dokładnie w połowie drogi nie ma nic oprócz próżni, ale odpowiednie manewry wykonywane mapą pomogą w odnalezieniu systemu, który leży blisko Fomalhaut, a zarazem niezbyt daleko od Ross 154 — mówię tu o Lacaille 8760. Oddalony jest on o 6,96 lat świetlnych od miejsca, w którym się znajdujesz i o 3,86 lat świetlnych od Fomalhaut. Bardzo dobrze — będziemy mieli podróż w dwóch etapach, z przesiadką. Jeżeli wcześniej tego nie zrobiłeś, ustaw zieloną obwódkę — kursor — na Lacaille 8760. W lewym dolnym rogu mapy widnieje napis "Fuel required: 1t". Może wcześniej to zauważyłeś, nie musisz kupować paliwa, aby się dostać do wybranego przed chwilą systemu, ale... Jeżeli nie będziesz miał odpowiedniego zapasu paliwa, nie będziesz w stanie dostać się do Fomalhaut, gdyż hyperspace żżera 1 tonę paliwa (w tym statku — w innych więcej, w zależności od ciężaru). Powróć więc na giełdę (Stockmarket — kliknij na ikonie komunikacji [F4], a potem na czwartej opcji strzałkami przesuń listę towarów w górę, aż znajdziesz Hydrogen fuel; kup dodatkową tonę).

Świetnie, jesteś gotowy do wyruszenia w podróż. Uzyskaj zgodę na odlot — ekran automatycznie zmieni się na "Front view". Teraz zaczyna się część zręcznościowa gry. Zauważ zmianę kształtu pierwszej ikony w grupie ikon funkcyjnych — zniknął znak zakazu. Kliknij właśnie na tej ikonie — włączy to silniki, a co za tym idzie twój statek wzniesie się. (Nota bene ikona ta jest użyteczna tylko w bazach naziemnych, gdyż bazy orbitalne same "wypluwają" cię w przestrzeń kosmiczną). Wyobraź sobie, że łapiesz się za ster, a tak naprawdę ułóż palce na klawiszach:



[A]	— ster od siebie (dół)
[Z]	— ster do siebie (góra)
[,]	— ster w lewo
[.]	— ster w prawo
[Space]	— czerwony przycisk (strzał)
[Enter]	— przyspieszenie
[prawy Shift]	— hamowanie

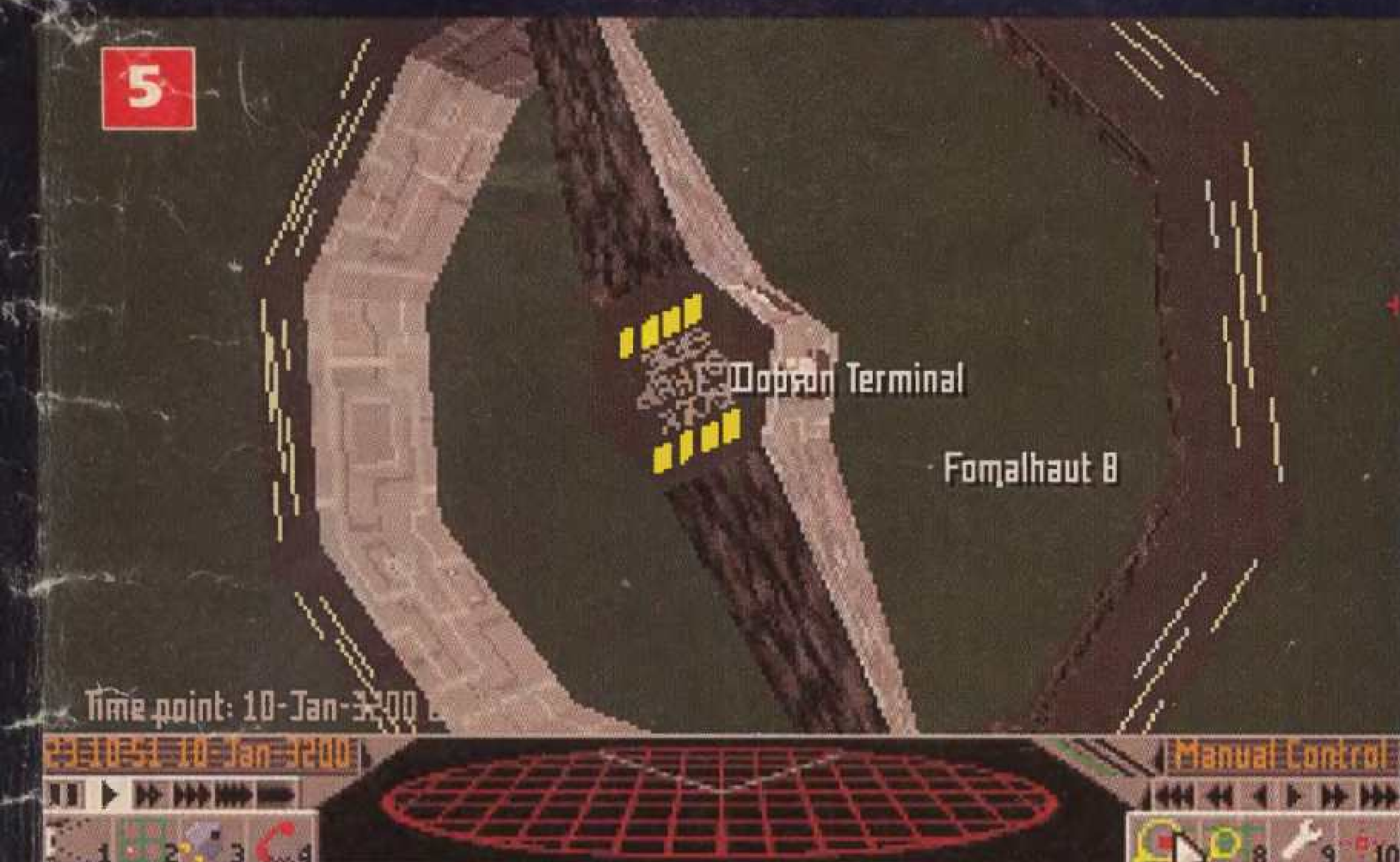


(Sterować można też, oprócz zmiany szybkości, myszką lub joystickiem, jednak ja preferuję klawiaturę).

Schowaj podwozie (druga od prawej ikona [F9]), podnieś dziób statku do góry tak, aż będziesz widział niedużą, pomarańczową gwiazdę. Zacznij przyspieszać wciskając i trzymając klawisz [Enter]. Twoja szybkość jest przedstawiona dwiema liczbami znajdującymi się w dolnej części wektorowego obrazu. Pierwsza to Actual, czyli prawdziwa szybkość statku, druga to Set, czyli szybkość, którą statek ma osiągnąć. [Enter] zmienia tę drugą liczbę. Dalej idąc w prawo widzimy napis Alt, mówiący o odległości od bazy oraz Relative to, czyli aktualny punkt odniesienia (na razie nie przejmuj się tym zbytnio). Kiedy wartość oznaczona Set osiągnie już kilkadziesiąt tys. km/s możesz puścić [Enter]. Poczekaj, aż wartość Alt przekroczy 12 tys. (możesz użyć klawisza przyspieszenia czasu, np. 100x). Powinna się pojawić dodatkowa ikona, trzecia od prawej (jeżeli się nie pojawiła oznacza to, że źle ustawiłeś cel podróży na mapie planetarnej!). Nie zastanawiając się kliknij na tę ikonę [F8]. Powinieneś znaleźć się w nadprzestrzeni. W czasie takiego skoku mię-



dzy systemami planetarnymi czas biegnie bardzo szybko, a zamiast kosmosu widać tylko "tunel", w którym się poruszasz (rys. 4). Czas przebywania w tym stanie zależy od odległości, którą pokonujemy



w nadprzestrzeni. Zawsze jednak nie trwa to dłużej niż tydzień, przez który możemy przebyć odległość równą zasięgowi statku (sprawdź to na jednym z ekranów wybieranych trzecią od lewej ikoną [F3]).

Nie bolało, prawda? Teraz czas na wybranie celu—bazy w systemie Fomalhaut, do której chcemy się udać. Kliknij więc na ikonę mapy planetarnej DWA RAZY. Jest to mapa systemu, w którym obecnie się znajdujesz. Niebieskim punktem oznaczone jest położenie twojego statku. Jeżeli nie widzisz planety Conversion spróbuj zmienić punkt widzenia używając tych samych sposobów co w mapie planetarnej (ruchy myszą przy wciśniętym jej prawym przycisku, przybliżanie/oddalanie przy użyciu znanych już nam ikon po prawej stronie [F7] i [F8]). Jeżeli ją znalazłeś kliknij po lewej stronie napisu Conversion — może "wycentruje" się na tej planecie. Następnie DWA RAZY kliknij na ikonę przybliżenia [F7] — ujrzysz Conversion w całej okazałości (rys. 4 — tu oddaliłem obserwatora, aby pokazać też orbitę stacji kosmicznej). Jeżeli nie widzisz stacji Dobson Terminal manewruj tak mapą, aby jej nazwa znalazła się w polu widzenia (prawdopodobnie będziesz musiał trochę oddalić obserwatora; niestety, Frontier ma parę błędów, a jednym z nich jest nagłe znikanie nazw stacji kosmicznych!).

Ponownie kliknij po lewej stronie nazwy stacji, a potem dwa razy na ikonę przybliżenia — ukaże się Dobson Terminal w całej okazałości (rys. 5). Teraz spójrz na pierwszą od prawej ikonę funkcyjną — przedstawia ona krzyżyk. Kliknij na niej [F10], a potem po lewej stronie nazwy stacji. Pojawi się migający kwadrat — znak, że ustawiony został kurs dla autopilota! (W praktyce nie trzeba robić przybliżenia stacji, do której chcemy się udać — wystarczy gdy jej nazwa jest widoczna na ekranie; wtedy należy wybrać ikonę autopilota [F10] i kliknąć po lewej stronie nazwy).

Wróć do widoku z kabiny (pierwsza ikona ekranów informacyjnych [F1]). Powinieneś zobaczyć zielone, migające napisy na środku ekranu — nieważne jakie, byleby były. Wciśnij teraz ikonę autopilota (pierwsza ikona funkcyjna [F7]) tyle razy, aż po prawej stronie, nad ikonami, ujrzysz napis Autopilot. Teraz tylko przyspiesz upływ czasu (najlepiej 10 000x), a statek sam doleci do stacji Dobson Terminal i sam do niej wleci. (W momencie gdy statek znajduje się już blisko celu czas przełączy się na ustawienie 1x i rozpocznie się dokowanie. Można je przyspieszyć np. 100x). Może zdarzyć się, że nie będzie wolnego miejsca w stacji, do której przyleciałeś. Jedynym wyjściem jest przeczekanie przed stacją do północy i ponowne włączenie autopilota.

Po szczęśliwym lądowaniu powinieneś ujrzeć znajomy ekran komunikacji. Poczekaj trochę. Po paru sekundach zostaniesz poinformowany o przyjęciu przesyłki i promocji. Sprzedaj teraz tonę maszynerii rolniczej. Brawo! Masz już ok. c350, co na początek wystarczy!

Wróć teraz "na pusto" do Ross 154 — powinieneś wiedzieć już jak to zrobić. W drodze powrotnej, po wyjściu z nadprzestrzeni możesz zostać zaatakowany. No cóż, trzeba walczyć (możesz pokusić się o zgranie stanu gry przed walką — w tym celu przejdź do preferencji poprzez dwukrotne wciśnięcie klawisza pauzy, na lewo od klawisza z jedną strzałką — 1x, a potem wybierz ikonę funkcyjną przedstawiającą dyskietkę i strzałkę skierowaną w tę dyskietkę). Położenie statku przeciwnika stale monitoruj na skanerze, jednakże możesz także pokusić się o kliknięcie na pierwszą po prawej ikonę, która włącza/wyłącza pokazywanie nazw ważniejszych obiektów widocznych z okien statku. Potem musisz odnaleźć statek, który cię atakuje i kliknąć po lewej stronie jego nazwy. Od tego momentu statek będzie otoczony "tunelami" takimi jakie widać w czasie lotu z autopilotem, przez co jego odnalezienie staje się prostsze. (Jeżeli nie widzisz tuneli sprawdź, czy w preferencjach ustawiona jest opcja Allow targeting tunnels for ships). Pamiętaj też, jeżeli zwyciężysz musisz ponownie wybrać cel dla autopilota.

* * *

To tyle w tym numerze. Powinieneś sobie na razie poradzić. Na początku handluj między Ross 154 a Bernards Star (czym — sam zobacz, nie ma tak lekko). Potem, w miarę przypływu gotówki (ponad c1400), zacznij handlować komputerami i robotami z Bernards Star, zawożąc je do Systemu Słonecznego, gdzie w drodze powrotnej kup Luxury Goods. Ten szlak handlowy jest jednym z najbezpieczniejszych w całej Galaktyce — NIGDY mnie nie zaatakowano!

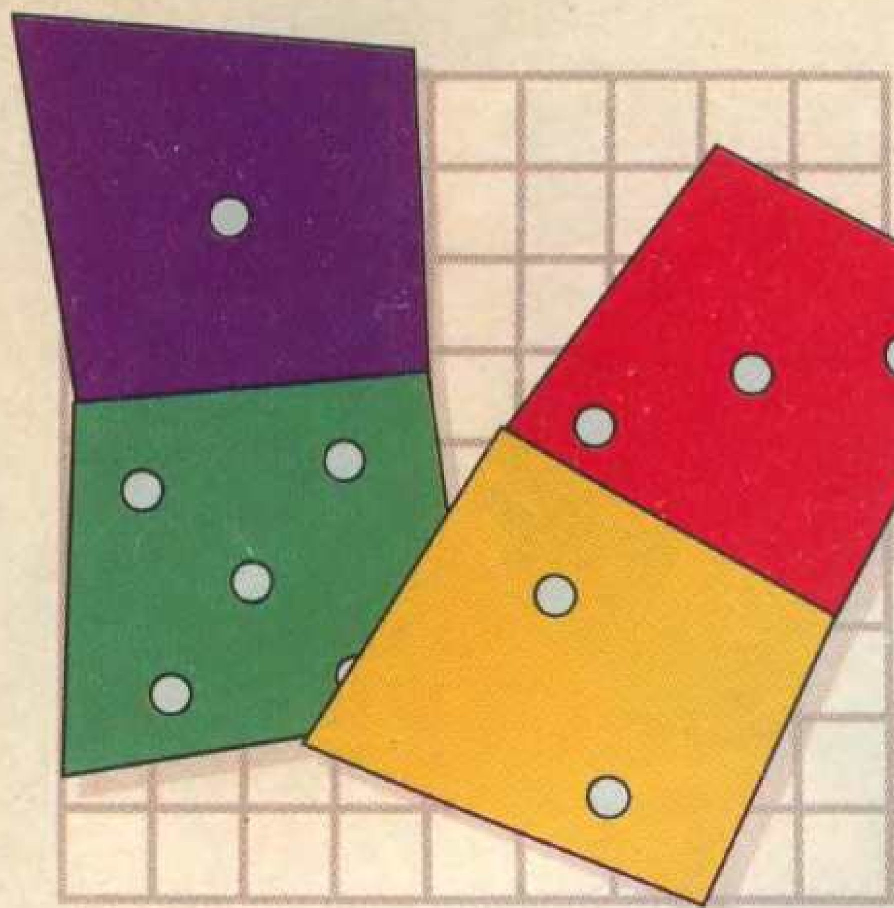
Za miesiąc druga część opisu wspaniałej gry Frontier, tym razem dla zaawansowanych. Niech Moc będzie z Wami!

Imć Traktor

FRONTIER
Gametek/Konami 1993
Handlowo-przygodowa
Amiga, Atari ST, IBM PC

Grafika	90%
Dźwięk	75%
Grywalność	99%
Pomysł	90%
Ogółem	95%

ISHAR 2: MESSENGERS OF DOOM



Firma Silmarils stworzyła prawdziwy serial gier Role-Playing! Pierwsza część cyklu pojawiła się "dawno, dawno temu...", była to gra Crystals of Arborea. Następna była gra Ishar: Legend of the Fortress. Autorzy "odgrażali się", że nowa (trzecia już) część serii będzie jeszcze lepsza, bardziej skomplikowana i trudniejsza! Trzeba przyznać, że spełnili większą część swoich obietnic.

Graficzna i dźwiękowa komunikacja programu z graczem jest bardzo zbliżona do tej z poprzedniej wersji gry, ale jakość grafiki i efektów dźwiękowych jest dużo lepsza. Niestety nie zrobiono nic, by przyspieszyć "przewijanie ekranów" - z uwagi na bogactwo szczegółów jest to zapewne bardzo trudne (o ile w ogóle możliwe). Gra dosyć często i długo korzysta ze stacji dysków, co jest raczej niezbyt przyjemne, polecam więc instalację programu na twardym dysku. Kto nie chce tego wykonać (lub nie ma HD) — trochę pocierpi.

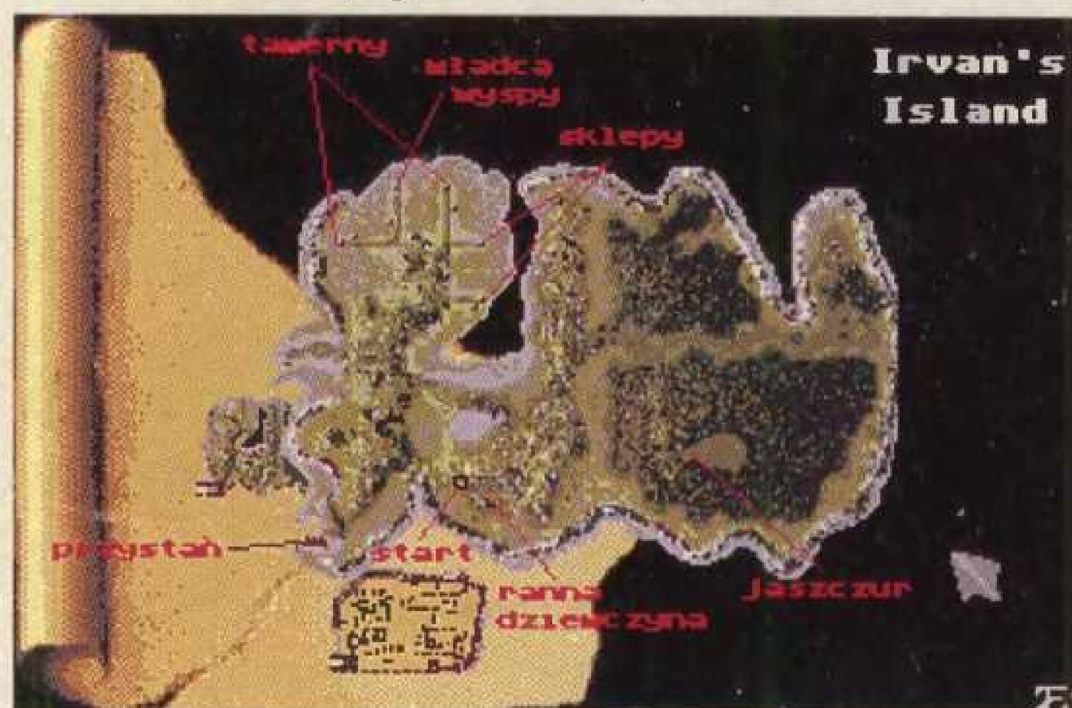
Tutaj ciekawostka. Na Atari ST gra działa także na monitorze monochromatycznym, jednak wygląd ekranu jest znacznie gorszy niż w przypadku poprzedniej wersji gry, wiele szczegółów jest całkowicie nieczytelnych.

Grę obsługuje się przy pomocy myszy lub kombinacji mysz + klawiatura, w tym ostatnim przypadku reakcja jest znacznie przyspieszona (to ważne zwłaszcza podczas walki). Do sterowania służą trzy ekrany: ekran sterowania grupą, panel kontrolny postaci oraz ekrany informacyjne poszczególnych członków drużyny.

Irvan's Island

Gra rozpoczyna się na wyspie Irvana. Jest to raczej nieciekawe miejsce. Zachodnia część wyspy to chłostane zimnymi wiatrami pustkowie, pełne kamiennych menhirów. Wschodnia część to podmokły, przechodzący miejscami w bagno, las.

Grupa opryszków porwała





NA WYSPIE KENDORII PANUJE DŁUGO WYCZEKIWANY PRZEZ JEJ MIESZKAŃCÓW POKÓJ. PONURA FORTECA, KTÓRA SIAŁA GROZĘ WŚRÓD WSZYSTKICH LUDZI, STAŁA SIĘ CENTRUM KULTURY, O WPŁYWACH SIĘGAJĄCYCH DO WSZYSTKICH SĄSIEDNICH KRAIN. JEDNAK, JAK TO ZWYKLE BYWA, NIE WSZYSTKO UKŁADA SIĘ TAK DOSKONALE. POWSTAJE SYNDYKAT HANDLARZY... NARKOTYKÓW! ROZPROWADZAJĄ ONI ŚRODEK ZMIENIAJĄCY LUDZKI UMYSŁ. ŚWIAT ZMIERZA POWOLI W STRONĘ ANARCHII I CHAOSU.

EKRAN STEROWANIA GRUPĄ



Przy jego pomocy można przemieszczać drużynę oraz orientować się w otoczeniu.

A. Nazwa wyspy, na której znajduje się drużyna.
B. Dzień wyprawy.
C. Pora dnia. Twórcy gry zdecydowali się powrócić do rozwiązania z Crystals of Arborea — podczas wyprawy zmieniają się pory dnia (wschód słońca, dzień, zachód i noc).
D. Widok otoczenia oczami postaci.
E. Operacje dyskowe [7 z klawiatury numerycznej (num)].
F. Dyspozycje taktyczne [9 num] — sposób ustawienia poszczególnych postaci w grupie.
G. Ikony kierunkowe [1 — 6, 8 num] — przemieszczanie drużyny.
H. Ikony obsługi broni [F6 — F10] — system walki został, w porównaniu z Ishar 1, znacznie ulepszony.
I. Kompas.

dziewczynę, oczywiście należy ją uwolnić. Opcja dla bohaterów przewiduje samotny atak na dwóch bandytów, a później walkę z ich przywódcą. Znacznie prostszą metodą jest wyprawa na północ. Znajduje się tam jedyny "ośrodek cywilizacji" na wyspie. W wiosce można zajrzeć do dwóch tawern — oprócz podsłuchania ciekawych rozmów ich gości, można w nich coś zjeść, przespać się oraz (przede wszystkim!) skompletować drużynę.

Kluczem do zwycięstwa w grze jest odpowiedni dobór postaci, mających wejść do drużyny. Oprócz umiejętności walki, czarowania, leczenia, czyli "przydatności bojowej" bohaterów, ważny jest także charakter wybranej osoby. Jedną z najważniejszych rzeczy w grze jest "duch zespołu" — kto kogo lubi, kogo nienawidzi, jak układa się współpraca między











PANEL KONTROLNY POSTACI



Oprócz wyglądu zewnętrznego, podane są tutaj dodatkowe informacje o stanie zdrowia, doświadczeniu... Ponadto można wykonywać inne czynności, niż przemieszczanie się i walka.

1. Czynności, jakie mogą wykonywać bohaterowie gry (F1 — F5):
   a. rekrutacja nowego członka grupy (wymagana jest nie tylko zgoda rekrutowanego, ale także wszystkich członków drużyny!),
   b. odprawienie osobnika,
   c. zabicie (bywa i tak),
   d. udzielenie pierwszej pomocy (daje dobre efekty w przypadku lżejszych ran, najbardziej skuteczne tuż po zranieniu),
   e. mapa terenu — w odróżnieniu od Ishar 1 podana jest na niej aktualna pozycja, na początku gry dostępne są tylko dwie części mapy (Irvan's Island i Zach's Island), następne zdobywa się później.
2. Stan ogólny postaci: siła psychiczna (Psy) i fizyczna (Phy), doświadczenie (Experience) i ilość złota (Gold).
3. Przedmioty trzymane w dłoniach oraz oddziaływujące na osobę czary.
4. Wypowiedzenie zaklęcia — system znacznie prostszy (i szybszy!) niż w Ishar 1 — ułatwiony wybór, podana wielkość energii psychicznej postaci oraz "cena" czaru (wielkość ubytku Psy).
5. Imię postaci i stan zdrowia, przez wskazanie tej części ekranu można przejść do ekranu informacyjnego.

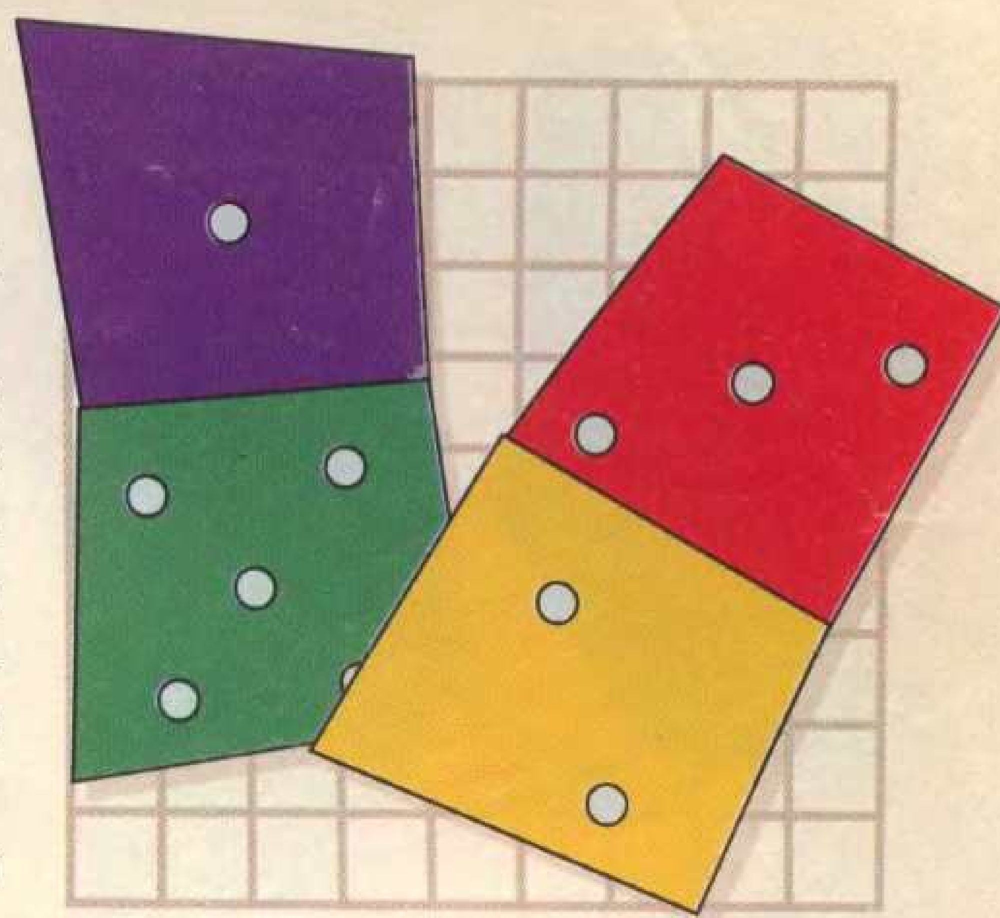
NIE WSZYSTKO JEDNAK STRACONE, JEST JESZCZE NADZIEJA. POMÓC MOŻE "JEDYNY SPRAWIEDLIWY" — WŁADCA ISHAR, ZUBARAN. MUSI ON SKOMPLETOWAĆ DRUŻYNĘ, ZNISZCZYĆ PRZESTĘPCZĄ ORGANIZACJĘ I PRZYWRÓCIĆ POKÓJ (PRZYNAJMNIEJ DO MOMENTU POJAWIENIA SIĘ ISHAR 3).

członkami drużyny. Lepiej jest dobrać osoby o niższych umiejętnościach, niż obudzić się w tawernie w mniejszym towarzystwie (ze znacznie lżejszą sakiewką) albo stracić w bratobójczej walce jakąś wartościową postać!

Dosyć dobrymi towarzyszami podróży mogą być Eliandr, Zeloran, Fandhir-łucznik oraz jeden z dostępnych wojowników (może być Karorn). Niestety, stworzona w ten sposób drużyna nie będzie zbyt zgrana, z pewnością pojawią się tarcia... Dlatego godna uwagi jest możliwość przeniesienia jakiejś sprawdzonej grupy z gry Ishar 1.



W wiosce znajdują się także dwa sklepy. Można zakupić w nich ekwipunek, konieczny podczas eksploracji wyspy — jeden lub dwa miecze, łuk oraz żywność potrzebną do odzyskania sił utraconych podczas walki.

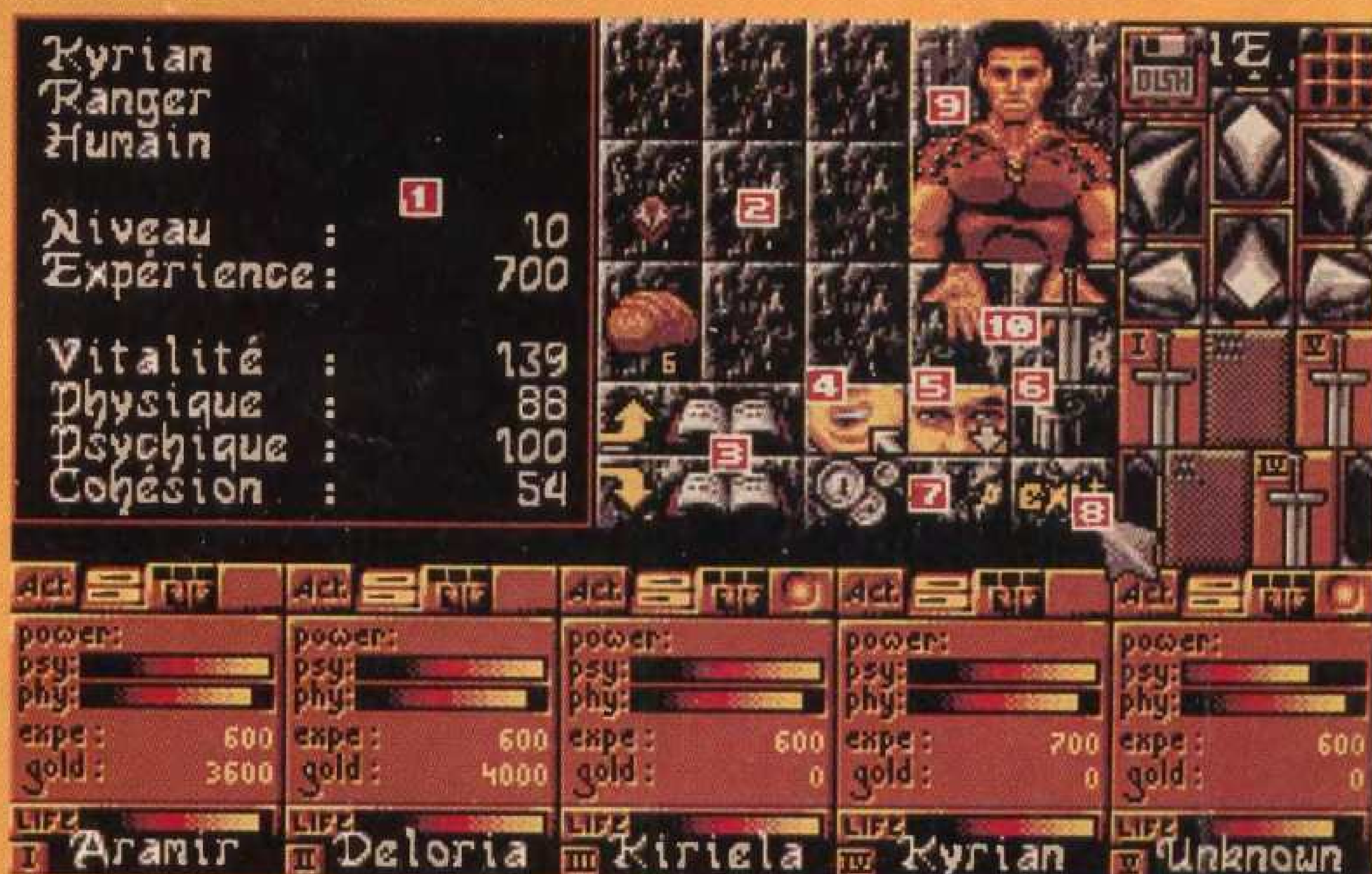


Po skompletowaniu oddziału i zrobieniu zakupów można wyruszyć w drogę. Najpierw warto się udać na przystań. Drogę drużynie zastąpi dosyć uparty osobnik, najlepiej potraktować go pięścią (czyt. dać mu w zęby). Oddział zostanie uwięziony i przyjęty na "audiencji" u władcy wyspy. Przy okazji wyjaśnione będzie zadanie, jakie należy wykonać, aby uzyskać dostęp do statku.

Teraz można spokojnie wrócić — szajka porywaczy nie uciekła, a po ich pokonaniu ranna dziewczyna i tak umiera..Wcześniej jednak opowie o swoich przejściach i przekaże przywódcy grupy wisiorek — pendent. Po walce warto ponownie zajrzeć do wioski — zakupić zbroje i hełmy, zjeść coś i odpocząć. Następnie należy udać się do wschodniej części wyspy, na teren podmokłego lasu. Rosną tam dwa gatunki grzybów — jasny i ciemny. Warto je zbierać. W północnej części lasu można znaleźć też inną roślinę...

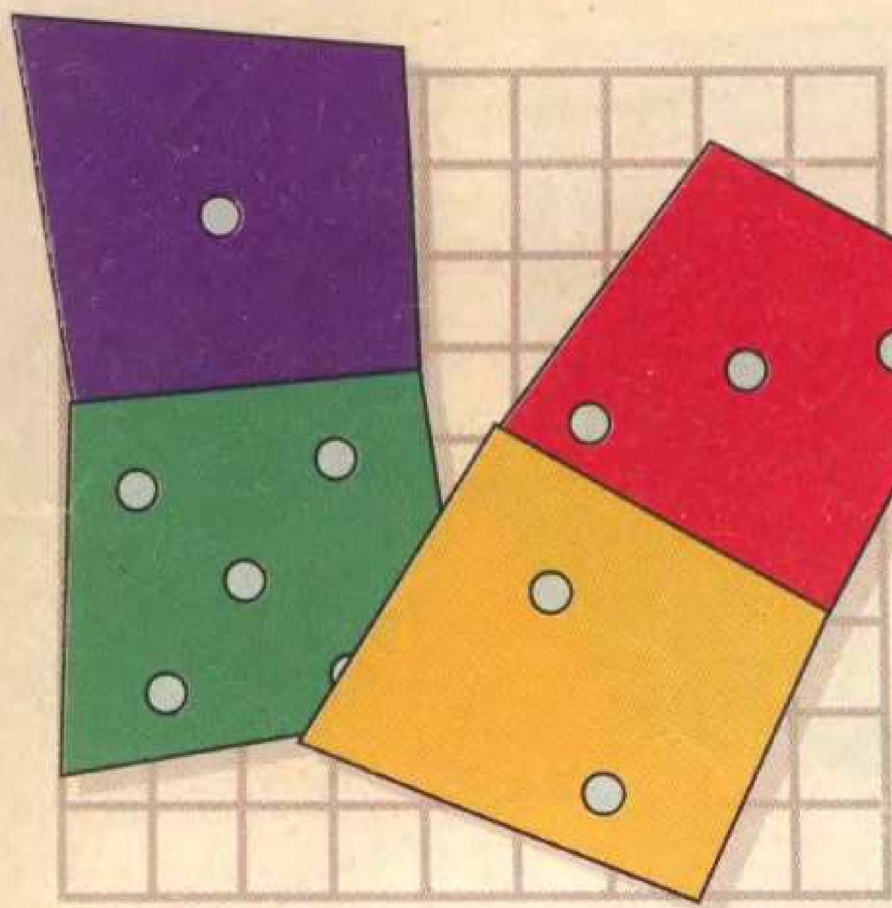
Las zamieszkany jest przez "ludzi - żaby" oraz osy. Nie są to zbyt niebezpieczni przeciwnicy. Znacznie trudniejszym do pokonania osobnikiem jest "człowiek - jaszczur", znajdujący się trochę bar-

EKRAN INFORMACYJNY POSTACI



Zawiera dane o cechach i umiejętnościach poszczególnych postaci oraz wykaz posiadanych przedmiotów.

1. Dane postaci:
   — imię, zawód, rasa, poziom, doświadczenie, żywotność, dokładny stan siły fizycznej i psychicznej oraz stopień "zgrania" grupy,
   — siła, budowa fizyczna, zręczność, inteligencja, mądrość,
   — umiejętności: otwieranie zamków, percepcja, udzielanie pierwszej pomocy, posługiwanie się bronią jednoręczną i oburęczną, rzucanie i strzelanie.
2. Niesione przedmioty (maks. 9 różnych rodzajów).
3. Przeglądanie danych postaci.
4. Jedzenie i picie.
5. Oglądanie przedmiotu.
6. Wyrzucenie przedmiotu.
7. "Operacje finansowe" (przekazanie odliczonej sumy innej osobie, równy podział między wszystkich członków grupy).
8. Wyjście z ekranu.
9. Wygląd postaci (założony ubiór).
10. Przedmioty trzymane w dłoniach.



dziej na południe. Walka z nim nie należy do najprostszych — opłaca się skorzystać z łuku i strzał. Po wygranej walce trzeba odebrać mu naszyjnik — necklace.

Z naszyjnikiem należy udać się do władcy wyspy — w zamian grupa otrzyma stały dostęp do żaglowca. Warto odnowić siły — najeść się do syta, wyspać oraz uzupełnić zapasy.

Potem można pożeglować do miasta (na wyspie Zacha). Nie zostały, co prawda, rozwiązane wszystkie zagadki pierwszej wyspy, wspomnę choćby o kamiennym olbrzymie, którego nie można pokonać żadną bronią dostępną w tej krainie. Na wyspę Irvana będzie jednak można wrócić później...

Zach's Island

Ta wyspa - miasto stanowi dobry punkt szkolenia drużyny. Na wyspie Zacha znajduje się wiele tawern, sklepów, jest pałac, świątynia i bank, a nawet biblioteka!

W mieście można zetknąć się z różnymi przeciwnikami — od tych najmniejszych (przypominających Jawów z Gwiezdnych Wojen), aż do niezbyt przyjemnego "strasznego wykidajły", który chyba nigdy nie widział na oczy dentysty! Ciągłe utarczki z intruzami dostarczają grupie doświadczeń i zwiększają zapas złota na zakup nowego wyposażenia, warto dokupić ogniste miecze i kuszę.

Lepiej nie walczyć jeszcze z dobrze wyszkolonymi przeciwnikami, jak gwardziści czy wspomniany "wykidajło". Podczas pobytu w mieście należy odwiedzić bibliotekę — drużyna otrzyma kolejny fragment mapy — z wyspą Akeera. Po zdobyciu odpowiedniego wyposażenia i dłuższym wypoczynku, można udać się w kolejną podróż statkiem.

Akeer's Island

Wyspa Akeera to miejsce szczególne. Można tutaj podróżować wyłącznie w podziemiach. Dlatego też mapa, którą grupa otrzymała w bibliotece, nie jest w tym wypadku szczególnie przydatna.

W labiryncie można zetknąć się z dwoma typami pułapek — włócznie wyskakujące ze ściany (widać ich zakończenia) oraz kula spadająca z sufitu — rzadko spotykana pułapka, chyba jedyna w całym podziemiu, bardzo niebezpieczna, gdyż nie można jej wcześniej spostrzec. W podziemnym labiryncie można także spotkać agresywne szkielety — łażą stadami.

Należy posuwać się ciągle wzdłuż ściany po prawej stronie. Drużyna znajdzie najpierw (w południowym pasażu) sztylet do rzucania, później skarb i czaszkę. Dalej będzie komnata z misami płonącego ognia, od jej południowej strony odchodzi korytarz świeczników, prowadzący do dosyć szerokiego pasażu. Tam są dwie dźwignie, które trzeba przesunąć.

Następnie należy wejść do pierwszej komnaty świeczników i przesunąć dźwignię na jej północnej ścianie. Cała drużyna powinna teraz pójść do położonego najdalej na wschód korytarza — zabrać sztylet i czaszkę. Potem można udać się do małego pomieszczenia (na północ od korytarza świeczników) — kolejny skarb i czaszka. Na ścianie znajduje się dźwignia, która otwiera drzwi w pasażu, a tam czekają jeszcze dwie dźwignie. Przed wejściem do tego korytarza należy wykonać dodatkowe zadanie.

Ten rejon labiryntu jest dosyć spokojny, tutaj więc można przygotować się do poważniejszej walki — drużyna powinna udać się do komnat świeczników. Najpierw trzeba przejść przez pierwszą, potem drugą komnatę. Dalej są drzwi do pomieszczenia, dostępu do nich broni Mag — nie będzie to przyjemne spotkanie. Dopiero po wygranym starciu można zapuścić się w korytarz z krótkimi odnogami, a tam czekają trzy skarby i czaszka. W drugiej odnodze ze skarbem jest również pułapka — można zabrać złoto, jednak za cenę zranienia kogoś z grupy.

Teraz drużyna może wrócić do otwartych wcześniej drzwi. Korytarz za nimi prowadzi do komnaty - pułapki (można iść tylko środkiem, nie należy podchodzić do ścian — włócznie). Za tym pomieszczeniem znajduje się następny korytarz, a w nim kolejny przeciwnik — znowu Mag, po wygranym pojedynku można ruszać dalej. W pewnym momencie jeden z członków drużyny powinien poczuć podmuch powietrza (zwracać uwagę na przeciągi!). W tej części ściany jest ukryte przejście — na płaskorzeźbie umieszczono niewielki przycisk (można przesunąć się w bok i porównać fragmenty ściany).



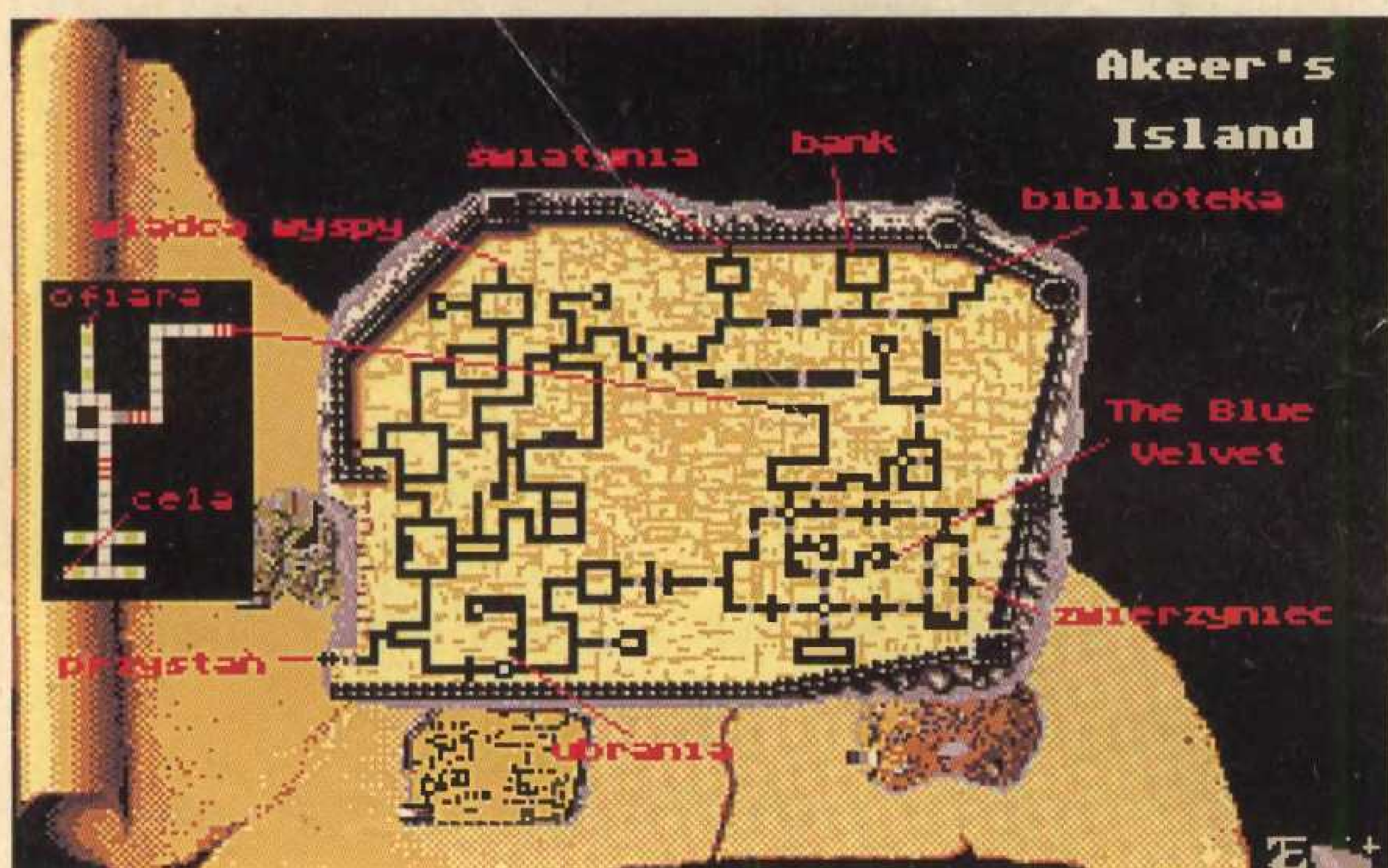




Przejście prowadzi do "Spirali" — jest to długi, skręcający w lewo korytarz z dziewięcioma niewielkimi odgałęzieniami, w sześciu z nich wiszą misy. W pierwszych dwóch misach znajdują się skarby — w drugiej nędzne grosze, ale pierwsza zawiera prawdziwą fortunę — ponad 200 tys. sztuk złota! W pozostałych trzech odgałęzieniach powinny leżeć stosy złotych monet.

W "Spirali" można zetknąć się z naprawdę nieprzyjemnym przeciwnikiem: to olbrzymi wojownik, uzbrojony w topór o podwójnym ostrzu. Bardzo trudno z nim wygrać.

Na końcu "Spirali" znajdują się zamknięte drzwi — to jedna z zagadek labiryntu, których nie



ISHAR 2: MESSENGERS OF DOOM





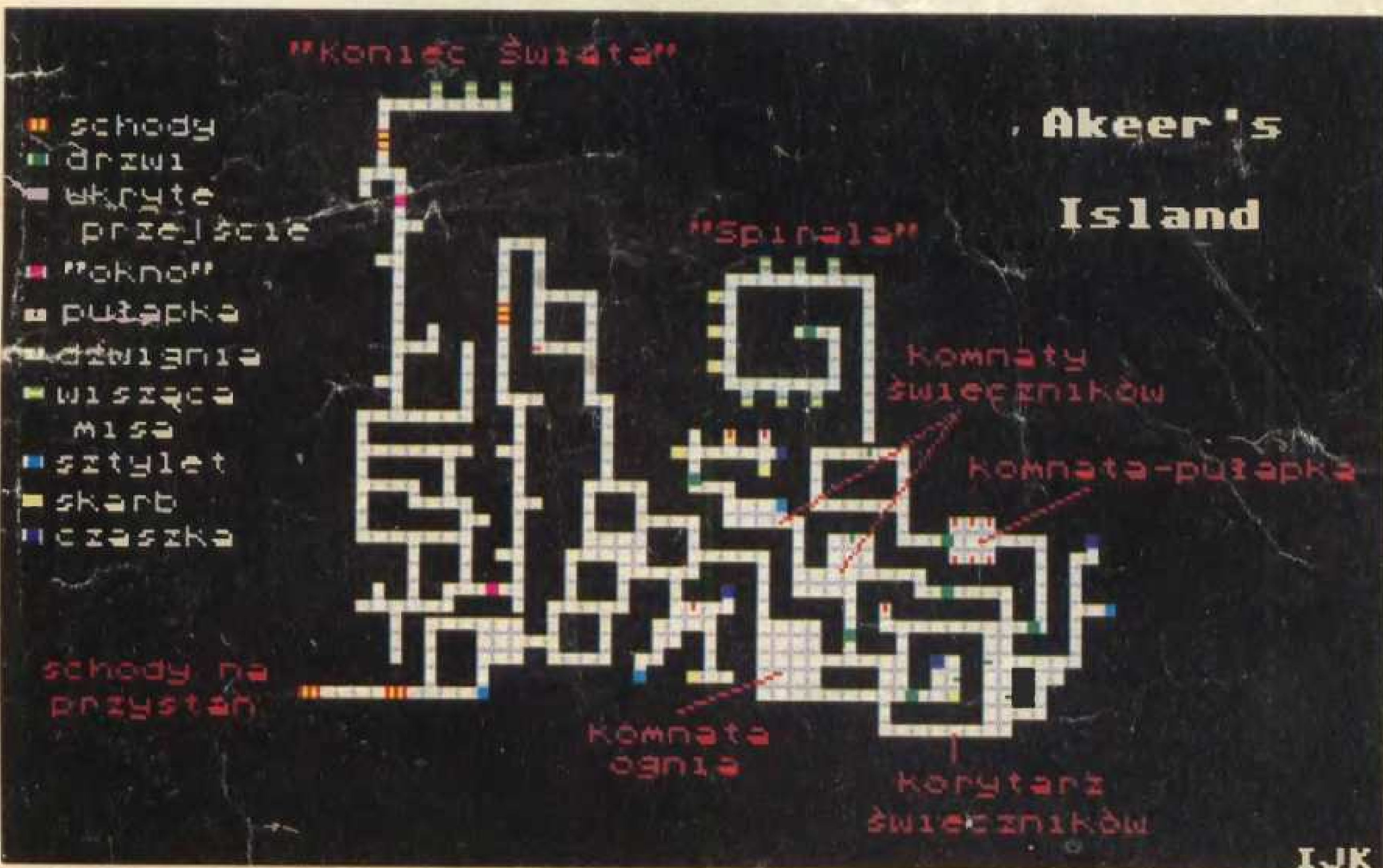
udało mi się rozwiązać. Możliwe, że otwiera się je przy pomocy czaszek — włożenie jednej do wiszącej misy opuszcza ją trochę (tylko skąd wziąć jeszcze dwie czaszki?).

W drodze powrotnej warto zajrzeć na "Koniec Świata" (idzie się tam dosyć długo). Jeżeli drużyna jest bardzo wyczerpana i brakuje już żywności, lepiej wrócić na chwilę do miasta, odpocząć, uzupełnić zapasy...

Droga do "Końca Świata" prowadzi najpierw na północ. W momencie, gdy korytarz wydaje się kończyć, jeden z bohaterów powinien poczuć powiew powietrza. Znajduje się tam ukryte przejście, wystarczy śmiało wejść w ścianę. Korytarz prowadzi do schodów i dalej (dosyć daleko) na południe.



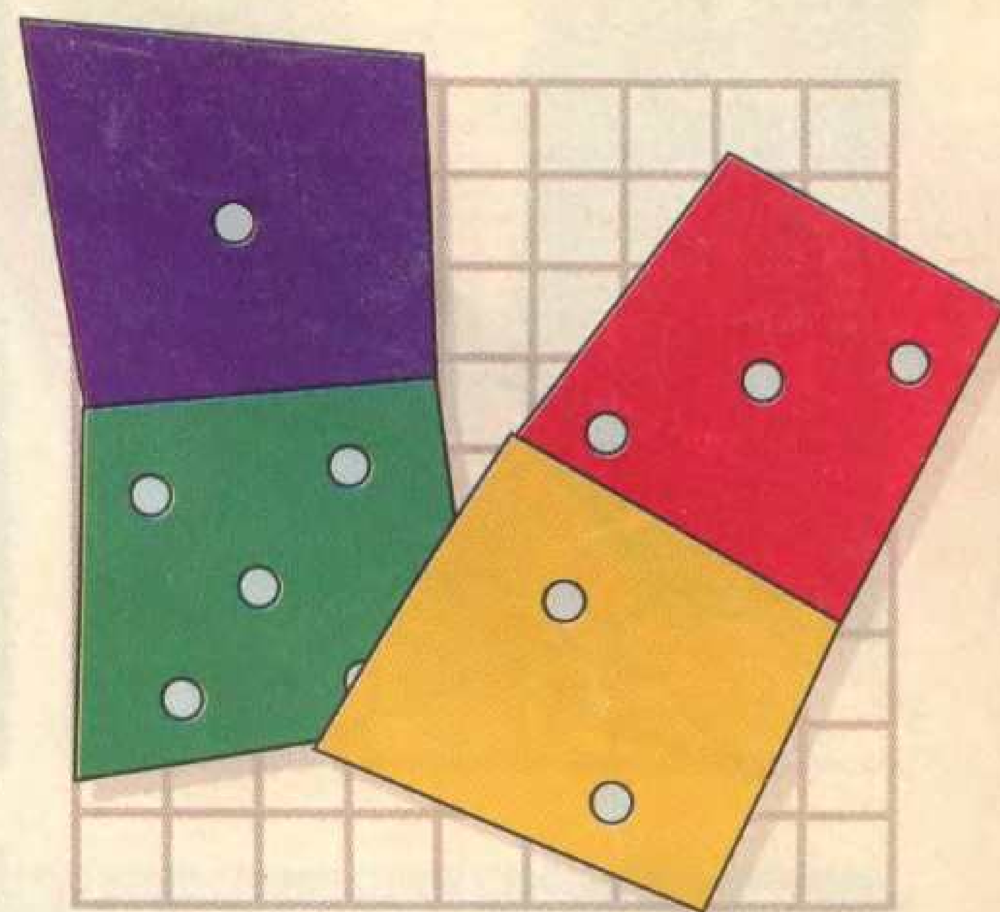
Na końcu podziemi znajduje się rozgałęzienie z "oknem" — owalny otwór, przez który można się przecisnąć do następnej części labiryntu. Ten rejon podziemi jest zalany jakąś cieczą (ogólnie przypominającą wodę). Jest to jeszcze jeden obszar spokoju. Od splątanych korytarzy odchodzi na północ jedno długie przejście (w bocznych odnogach można zobaczyć "więźniów"). Długi korytarz kończy się kolejnym "oknem".



Krótkie przejście, schody i drużyna znajduje się na "Końcu Świata".

Tutaj od korytarza odchodzą trzy odnogi, wiszą w nich misy (ostatnia zawiera skarb). Na "Końcu Świata" pojawia się jeszcze jedna zagadka — któraś z postaci słyszy (wyczuwa) kroki, ktoś lub coś człapie w pobliżu. Brak jednak jakiegoś ukrytego przejścia. Można próbować otworzyć je (jeżeli istnieje) przy pomocy wiszących mis — opuszczają się pod ciężarem złota. Jednak jedynym efektem, jaki udało mi się uzyskać, było wypuszczenie "więźniów" z zalanego rejonu podziemi — co stało się przyczyną dosyć niemiłej drogi powrotnej. Może trzeba umieścić w misach określoną sumę złotych monet?

To już właściwie koniec eksploracji podziemi (poza wspomnianymi dwoma zagadkami). W tym



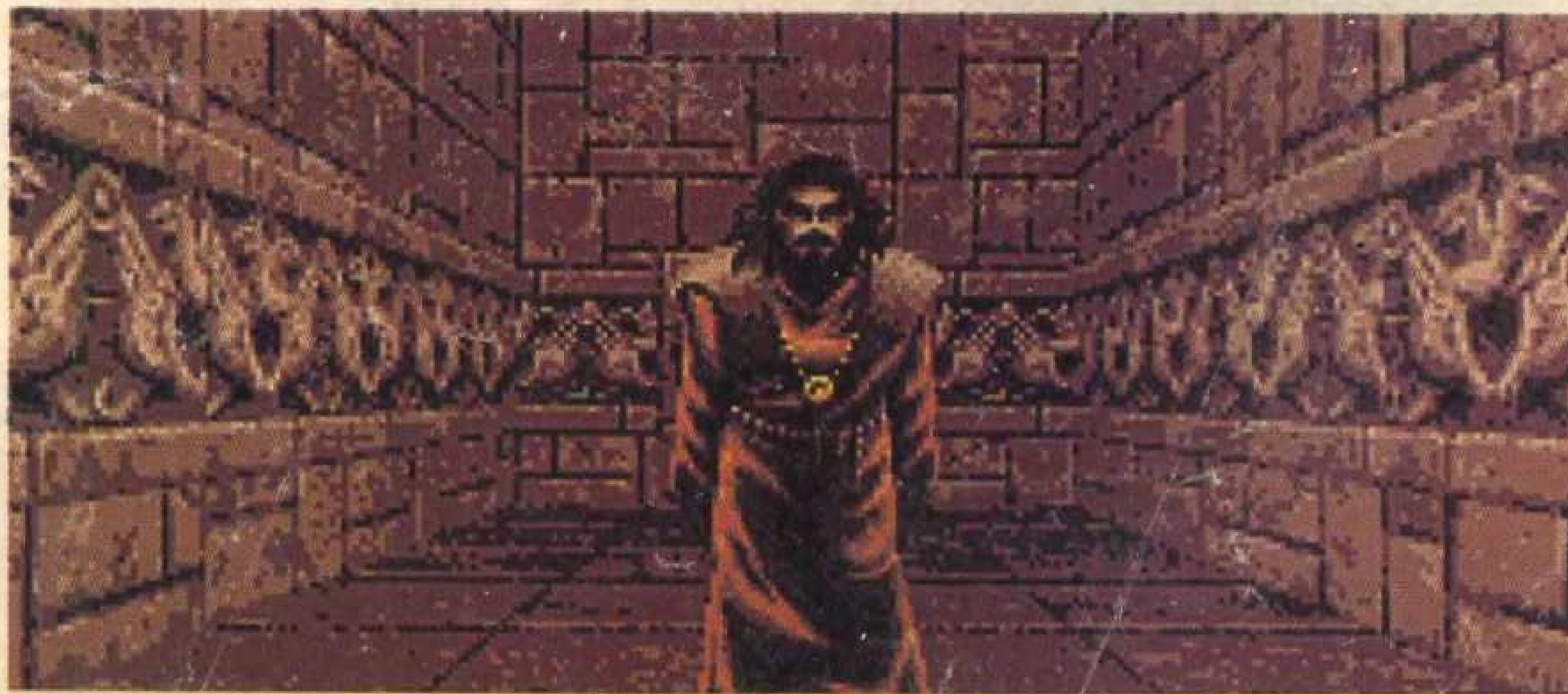
momencie na każdego z członków grupy powinno przypadać po ok. 70 tys. sztuk złota. Drużyna może spokojnie wrócić do miasta (bez tragarzy?).

Zach's Island

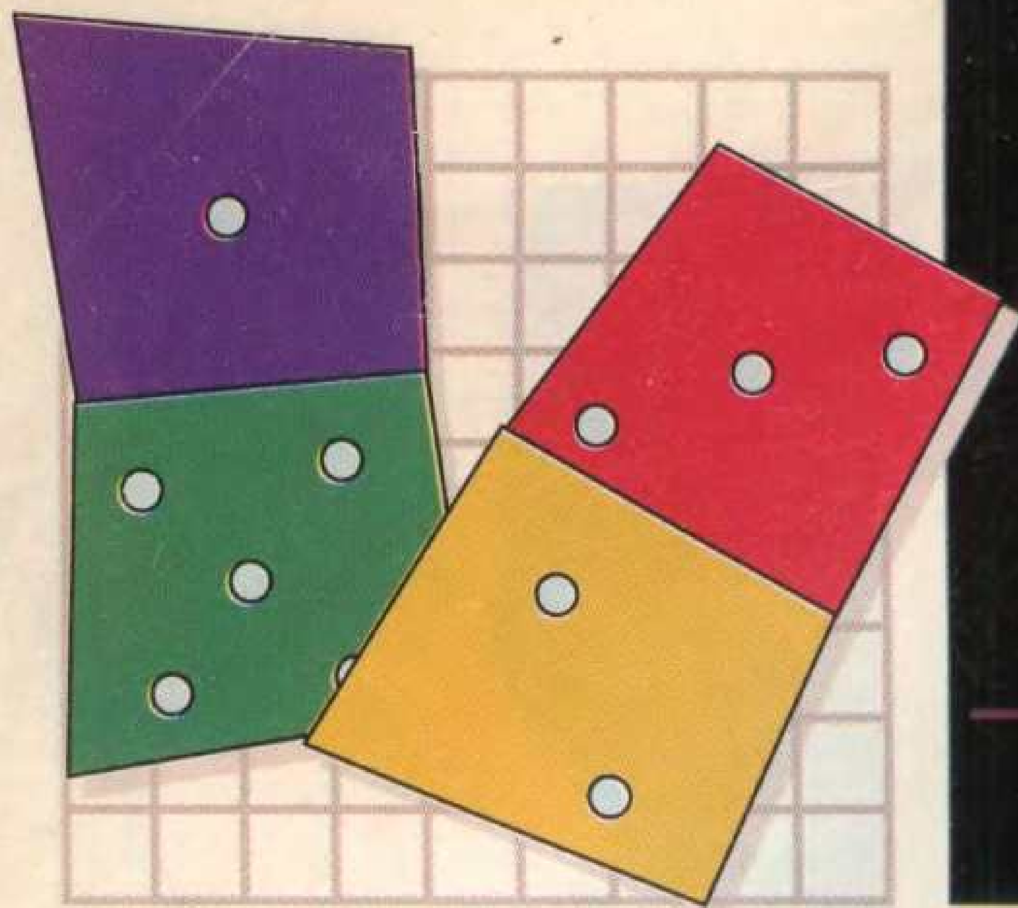
Najpierw należy wypocząć i uzupełnić zapasy. Potem nabyć nowy ekwipunek — najlepiej udać się do sklepu naprzeciw zwierzyńca (magiczne zbroje, zbroja i tarcza Chaosu, magiczny miecz i dwuręczny topór Chaosu, niezbędny w walce z potężnymi przeciwnikami).

Przed rozpoczęciem następnej wyprawy należy udać się do banku. Nie wchodzić głównym wejściem, tylko spróbować z drugiej strony. Drogę zagrodzi kilka oddziałów gwardzistów — trzeba





ich zlikwidować w pierwszym starciu. Pozwolenie na np. powrót do tawerny dla regeneracji sił zwiększa liczebność gwardzistów. Zakończona sukcesem "wycieczka" zaowocuje nagrodą — 100 tys. sztuk złota! Teraz można udać się do banku normalną drogą i zdeponować w nim np. 10 tys. złotych monet.







ISHAR 2
Silmarils 1993
Przygodowa
Amiga, Atari ST, IBM PC

Grafika	90%
Dźwięk	95%
Grywalność	90%
Pomysł	90%
Ogółem	90%



Następnie należy udać się do biblioteki, aby zapoznać się z magicznymi wywarami i ich przeznaczeniem. Oczywiście warto przy okazji odpocząć i uzupełnić zapasy.

Potem zakup w sklepie z ubraniami - habity mnichów (!). W dalszej części gry konieczna będzie dosyć dziwna pomoc — w zwierzyńcu trzeba kupić srokę (wyglądem przypomina raczej kaczkę). Następnie rozprawić się z olbrzymim wykidajłą strzegącym dostępu do nocnego klubu "The Blue Velvet". Zanim jednak drużyna tam wkroczy, ponownie uzupełnia zapasy i odpoczywa.

Po wejściu do tego lokalu grupa zostanie ujęta przez gwardzistów i wtrącona do więzienia. Celę zamyka solidna krata, można jednak wypuścić przez nią srokę — przyniesie ona klucz, który pozwoli odzyskać wolność.

Teraz szybko krótkim korytarzem do schodów. Prowadzą one do podziemi, bardzo podobnych do tych z wyspy Akeera. Przed dalszą drogą należy zmienić ubrania na habity mnichów. Następnie ukrytym przejściem (znowu przeciągi) można wyjść z podziemi. Na końcu korytarza znajdują się drzwi (otwarte między pierwszą a czwartą w nocy). Dalszej drogi strzeże mnich, przyjaźnie nastawiony do grupki "zakonników". Kolejne przejście prowadzi do kaplicy, w której właśnie składana jest ofiara. Można zabrać klucze uczestniczącemu w ceremonii mnichowi, następnie udać się do wyjścia.

Dalej kolejne starcia z oddziałami gwardzistów i można powoli przygotowywać się do powrotu na wyspę Irvana...

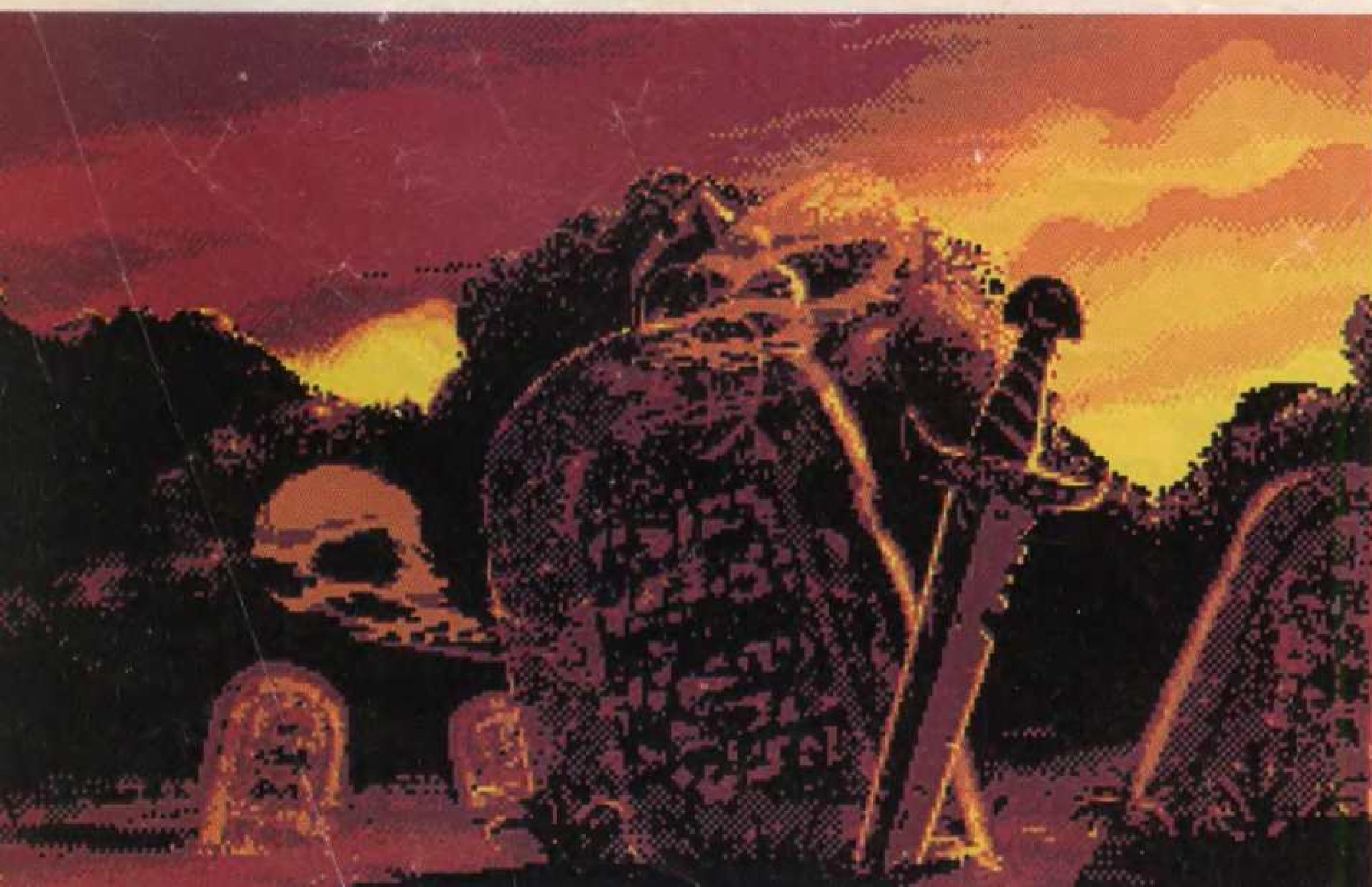
Życzę powodzenia w samodzielnym rozwiązywaniu kolejnych pasjonujących zagadek, jakie stawia przed nami gra Ishar 2: Messengers of Doom.

Jacek Ilczuk

DO LOCHU Z NIM!

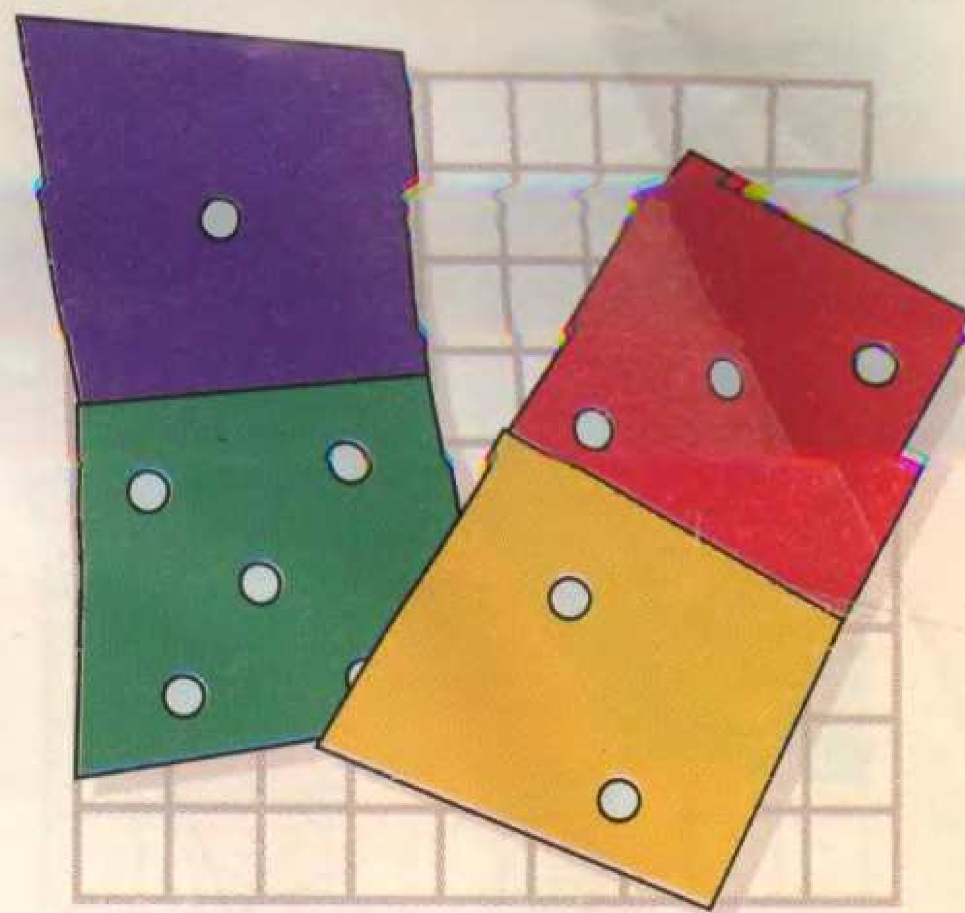
BYŁ NAGI I BEZBRONNY. NO, MOŻE NIE TAK DO KOŃCA... JEDNAK MIMO WSZYSTKO, TĘPEGO LONGSWORDA NIE MOŻNA BYŁO NAZWAĆ ORĘŻEM GODNYM CHOĆBY OBLEŚNEGO GOBLINA. Z DRŻENIEM ŁYDEK ZAGŁĘBIAŁ SIĘ W MROCZNĄ CZELUŚĆ LOCHU, Z RZADKA OGLĄDAJĄC SIĘ DO TYŁU, GDZIE W CORAZ WIĘKSZYM ODDALENIU MAJACZYŁ NIEWYRAŹNY KONTUR SCHODÓW PROWADZĄCYCH DO LABIRYNTU. W ZASADZIE CIĄGLE JESZCZE DZIWIŁ SIĘ, JAK TUTAJ TRAFIŁ. PAMIĘTAŁ SWĄ PODRÓŻ DO VAGAD'BIONU, SPOTKANIE Z UNOSZĄCĄ

Na szczęście nie był skończonym bałwanem. Przebiegle wyjął skrawek pergaminu i przy bladym świetle, sączącym się nie wiadomo skąd, jął sporządzać mapę. Podejrzewał, że wiele będzie od niej zależało. Zaabsorbowany wyżej wymienioną czynnością, nie zauważył leżącej na ziemi szmaty (nieudacznik!) i wyrżnął czołem w glebę. Oszołomiony spojrzał na przedmiot oplątujący jego kostki i ze zdziwieniem stwierdził, że to habit kleryka. Skwapliwie dołączył go do ekwipunku wiedząc, że niektóre czary i pewne rodzaje magii są ściśle związane z owym przyodziewkiem. Nawet przez chwilę nie pomyślał jednak o zarzuceniu go na swoje barki, polegając raczej na własnej kolczudze i długim ostrzu (może i słusznie?).

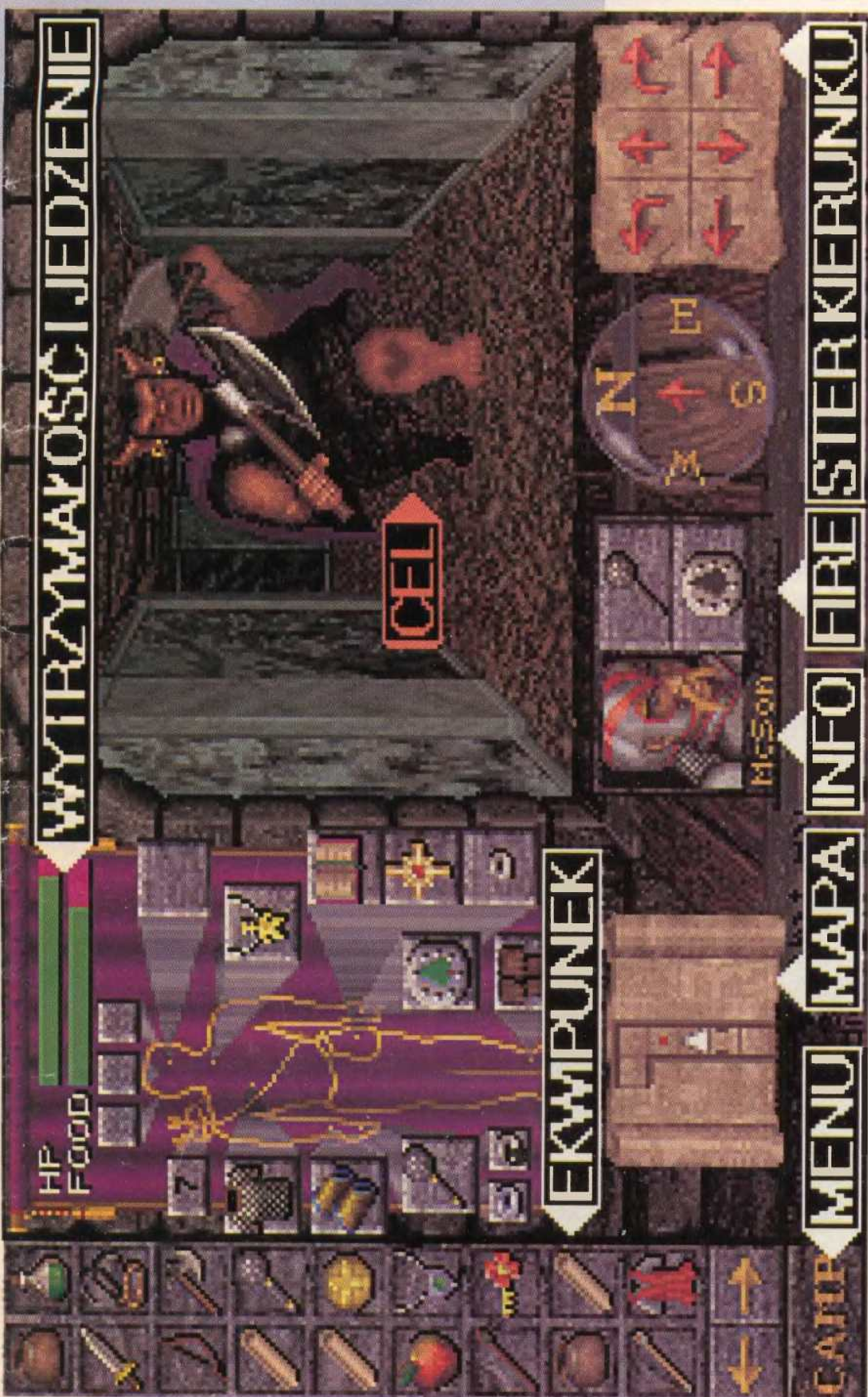


Tym razem już bardziej czujnie przemierzał korytarz. W nagrodę, w pyle pokrywającym mocno zniszczoną marmurową posadzkę dostrzegł srebrny klucz. Zabrał go, podobnie jak sakwę z jedzeniem, chytrze przez kogoś ukrytą w niezbyt widocznej ściennej niszy. Ku jego zaskoczeniu spod wora z żarciem wypadł również piękny platynowy pierścień, który bez wahania wsunał (dla przymiarki) na swą wypielęgnowaną dłoń. Okazało się, że zdziwienie wywołane znalezieniem tego cacka było niczym w porównaniu z niespodzianką spowodowaną problemami technicznymi przy zsunięciu go z palca. Ło rany!!! Przyrósł był, chudzina. Naszły go złowróżbne myśli. Cóż chyba tylko amputacja... Nieeeeee...

Od tej pory miał się na baczności. Nie jadł, nie pił, nie palił, nie wałęsał się i nie zaśmiecał — jednym słowem, wzorowy turysta. Niedługo jednak trwała ta sielanka, gdyż mało-wiela, a zza zakrętu wytoczył się straszliwy hobgoblin, z jeszcze okropniejszym narzędziem mordu w pazurzastej łapie. Nasz Bohater z westchnieniem wykonał paradę (MISSED) i otrzymał cięcie w przedramię (5 RAN). Niezrażony pchnął efektywnie (7 RAN) nadziewając się na czubek sztyletu (3 RANY). Skrajnie znużony potyczką dorżnął przeciwnika (5 RAN) i sprawnie złupił jego zezwłok. Nagrodą za grzebanie się w ścierwie była kolejna racja żywności i diamentowy talizman, który z pewnym wahaniem zawiesił na swej ciągle alabastrowej, choć z dziurą po strzale z łuku, szyi.





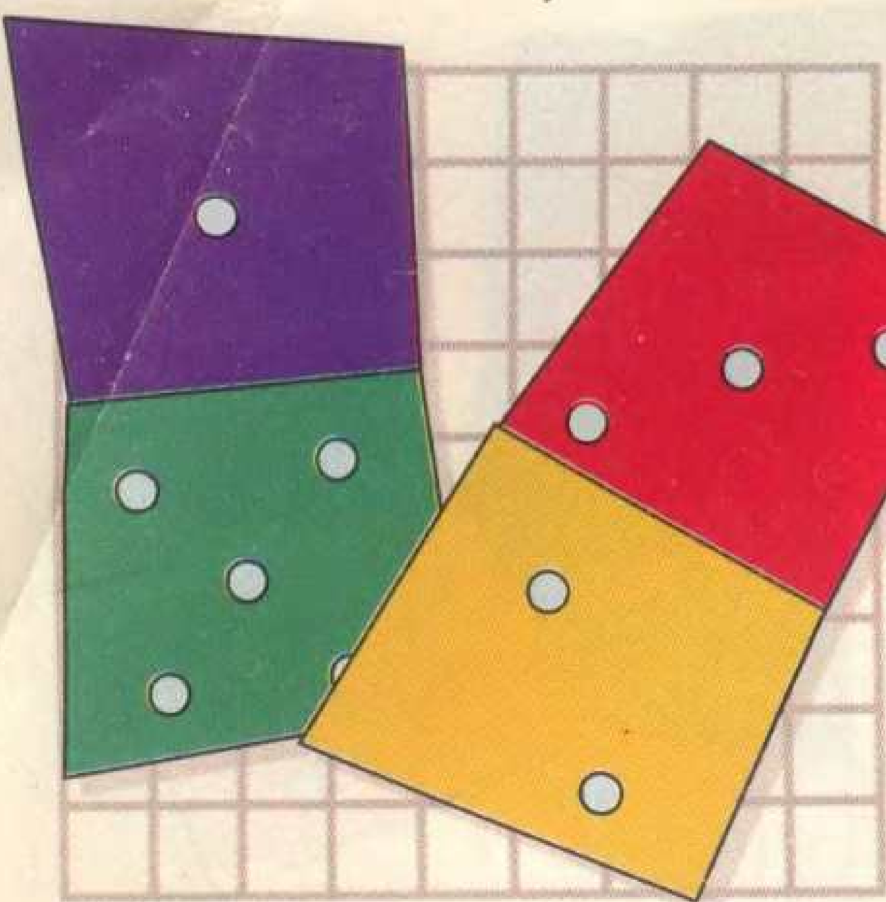


SIĘ PÓŁ METRA NAD ZIEMIĄ, A PÓŹNIEJ... PÓŹNIEJ WSZYSTKO STAŁO SIĘ TAK SZYBKO. POJAWIŁ SIĘ NAGLE NA SKRAJU LASU I PRZEKLINAJĄC WŁASNĄ GŁUPOTĘ, KTÓRA KAZAŁA MU STAWIĆ CZOŁA POTWOROM STRASZNIEJSZYM NIŻ TE Z PARKU JURKOWSKIEGO, RUSZYŁ W STRONĘ MGLISTEJ ŚWIĄTYNI. BYŁ TAK ZAJĘTY WŁASNYMI MYŚLAMI, ŻE NAWET NIE ZAUWAŻYŁ, JAK PRZED WEJŚCIEM ZABIŁ NIECHCĄCY JAKIEGOŚ PARSZYWEGO TROLLA. ZDARZYŁO SIĘ TO CHYBA NIE DALEJ NIŻ PÓŁ GODZINY TEMU — A TERAZ TKWIŁ JUŻ PO USZY W PIWIE, KTÓREGO SOBIE NAWARZYŁ.

Po tej potyczce zafundował sobie odpoczynek (REST) i zabrał się do konsumowania skrzętnie kompletowanych produktów spożywczych. Jak już się nawbijał, grzecznie sprzątnął (w otwór wentylacyjny) kartony po sucharach i paczuszki po batonikach "Raj Barbarzyńcy", a następnie ułożył się do snu. Po kilkugodzinnnej drzemce, przerywanej co chwila cichymi szeptami i szuraniami oraz kapaniem wody w ubikacji za ścianą, był gotów do drogi.

Podniósł się ociężale, zerknął na mapę i skierował się w lewą odnogę korytarza. Po kilkunastu krokach drogę zagrodziła mu kuta krata, która mimo łagodnych perswazji nie chciała udostępnić przejścia. Naparł barkiem, zastosował technikę "na rympał", ale wrota jak były zamknięte na głucho, takimi pozostały. Podrapał się mozolnie w resztkę włosów — miętych przez długie lata licznymi szyszakami i szłomami — i o... o! O! Oto zaświtała mu pod czaszką złota myśl. Obrócił się w lewitę — nic. Obrócił się w prawitę i też... nie, zaraz, coś jednak... Jakby niepozorny kształt wtopiony w zacieki na zdewastowanej ścianie. Niepewnie popchnął fragment porośniętego grzybem sopla, który okazał się dźwignią odpalającą stary mechanizm. Był z siebie dumny. Dzięki swej niezrównanej przebiegłości mógł ruszyć w dalszą wędrówkę.

Za najbliższym rogiem wpadł na plugawego stwora z dzidą. Odskoczył dwa kroki, ale długa włócznia i tak prawie sięgnęła celu. Był kompletnie zaskoczony. Nie miał nawet czasu wyciągnąć, przezornie schowanego do pochwy, miecza. Skutecznie miotnął podniesionym z ziemi kamieniem i przygotował się do walki wręcz. Z pewnością nie był to dobry pomysł. Potyczka, choć skończyła



się śmiercią przeciwnika, doprowadziła też niemal do zgonu Naszego Bohatera. Mocno poturbowany oparł się o ścianę, na której zawieszony był aparat telefoniczny. Po wrzuceniu żetonu stwierdził, że to automat z napojami orzeźwiającymi. Dzięki nim jego wytrzymałość wróciła do stanu wyjściowego — poznał to po błysku niebieskiej kuli umieszczonej na złotym łańcuchu.



Raźno ruszył w kierunku najbliższych zamkniętych drzwi. Tym razem sprawnie obrzucił spojrzeniem ściany i na jednej z nich znalazł dziurkę od klucza z symbolem słońca. Wetknął w nią klucz o podobnym wzorze. Szczęknęło, jęknęło, i znów kroczył przed siebie, zmierzając w stronę widocznych w oddali schodów prowadzących na niższy poziom lochów. Dotarł do nich i po chwili żwawo dralował w dół.

Tu sytuacja analogiczna jak piętro wyżej, tylko więcej potworów, które będąc coraz bardziej natarczywe, przysparzały więcej problemów, niż ich martwi poprzednicy. Dalej więc zbierał dziwacznie rozrzucone po posadzce przedmioty i szedł, i *szedł*, i szedł, i szedł... aż słuch o nim zaginął.



EPILOGUS czyli "(C)HAŁ TU PLEJ ???"

TWORZENIE POSTACI odbywa się zgodnie z zasadami gier RP (Role-Playing), a więc musimy określić rasę, specjalność, charakter, płeć(?) i współczynniki postaci. Komputer automatycznie decyduje o tym, że (np.) palladyn nie może być zły i musi być człowiekiem. Dobieranie współczynników jest praktycznie dowolne. Można posłużyć się "rzutem kością" (REROLL), albo umiejętnie klikając na wybranych cechach zwiększać je (He-Man, Zorro, Arnold), lub zmniejszać (Gandhi, Anemiczny Suchotnik, Reksio).

SKALA TRUDNOŚCI gry może być narzucona lub ustawiona ręcznie. Zawiera się ona w wielu tragicznie interesujących szczegółach. Są to więc zarówno pułapki, umiejętności i częstotliwość występowania przeciwników, ale też ewentualne podpowiedzi, trudność łamigłówek i wiele innych czaderskich współczynników.

LOADING DUNGEON... oznacza dosłownie "Czekaj spokojnie, chwilowe trudności w wykorzystaniu 66MHz. Zrób sobie kawę i wyjdź na spacer z psem". Ja krendolę, święty by stracił cierpliwość — na szczęście ta okrutna przerwa występuje tylko przed rozpoczęciem nowej gry.

UŻYWANIE PRZEDMIOTÓW to sprawa nie byle jakiej wagi. Często od szybkiego zastosowania jakiegoś przyrządu (na ogół o ostrym zakończeniu) zależy życie i zdrowie postaci. Wybrany przedmiot należy umieścić w kwadraciku symbolizującym dłoń, przedstawionym na człekopodobnym rysunku w lewej części ekranu — pojawi się on wtedy zamiast pustej ręki, pod "obrazem akcji" w prostokącie z twarzą gracza. Dalej to już oczywiste — klik na miecz i już dźgasz. Proste.

CZARY to też nie przelewki. Silniejszy przeciwnik (zwłaszcza w niższych partiach labiryntu) może być zdecydowanie odporny na zwykłą stal i wymagać zastosowania czarów. Musisz wziąć do ręki księgę (lub zwój) i używając jej wywołać tabelkę z dostępnymi środkami magicznymi. Cyfry na górze oznaczają grupę czaru, więc jeśli jesteś magiem drugo - poziomowym, możesz zapomnieć o czarach z piątej, czy nawet czwartej grupy. Później wybierasz interesującą Cię pozycję (np. Burning Hands — Szybkie Ręce) i osłabiasz (czytaj: ukatrupiasz) namolnika. Jeśli jesteś Magiem, to zwoje związane z Twoją profesją dadzą się skopiować do księgi, co pozwoli na uniknięcie marnotrawienia miejsca w sakwie.

CAMPari z lodem lub gin + tonic to opcje, które niestety nie zostały dołączone do menu wywoływanego podczas obozowania. Można tu jednak obejrzeć sobie statystykę zabitych potworów i najlepsze wyniki "przygodziarzy" gryzących już ziemię. Poza tak podstawowymi funkcjami jak nagrywanie, ładowanie, etc. najważniejszy jest REST, który kosztem jedzenia pozwala na odzyskanie utraconych sił witalnych. Równie pożyteczne są opcje PRAY i MEMORIZE (FOR



SPELLS), umożliwiające wybieranie czarów (magowskich lub kleryckich) odzyskiwanych podczas odpoczynku. No i oczywiście funkcje wywołujące sado-masochistyczny ból radości — HALL OF FAME, czyli umarli, ale szczęśliwi, oraz CREATURES TOTALS (statystyka minionego sezonu).

INFORMACJE o postaci można uzyskać w każdej chwili poprzez kliknięcie na jej podobiźnie. W lewej części ekranu pojawią się wtedy dane dotyczące wszystkich jej żywotnych cech. Dodatkowo będzie tam jeszcze przedstawiony poziom umiejętności — osobno dla każdej z profesji naszej postaci i punktacja, którą w grach Role-Playing są tzw. punkty doświadczenia.



ŚMIERĆ może Cię spotkać w każdym momencie. Nawet podczas snu nie jesteś bezpieczny (możesz zejść np. za sprawą trucizny trawiącej Twój organizm). Jednak oczywiście na największe niebezpieczeństwo jesteś narażony podczas wędrówki korytarzami. Łatwo ktoś może Cię złupić lub pozbawić życia. Podczas walki (zarówno fizycznej, jak i psychicznej) stan postaci i jej wroga określa wytrzymałość. Po zadaniu ciosu (lub wypowiedzeniu zaklęcia) pojawia się liczba ran jakie zadałeś przeciwnikowi. Zostanie ona odliczona od całkowitej wytrzymałości przeciwnika — gorzej, jeśli to ty jesteś poszkodowany. Możesz też zostać potraktowany napisem MISSED (we frywolnym tłumaczeniu: pudło). Wiedz, że Twoje wysiłki w kierunku upuszczenia komuś krwi spełzły na niczym.

Do broni!!! Życzę powodzenia — mnie się jeszcze nie udało skończyć Hacka i... chyba się nie uda, bo "panta rhei" — jak to mówią. Obok leży już kolejny "rolplej" — Betrayal at Krondor, ciekawa konfrontacja. Dungeon Hack jest naprawdę świetny i na pewno dorównuje Ejowi z Biholderzyc.

Greetz

McSon Scaffold

DUNGEON HACK

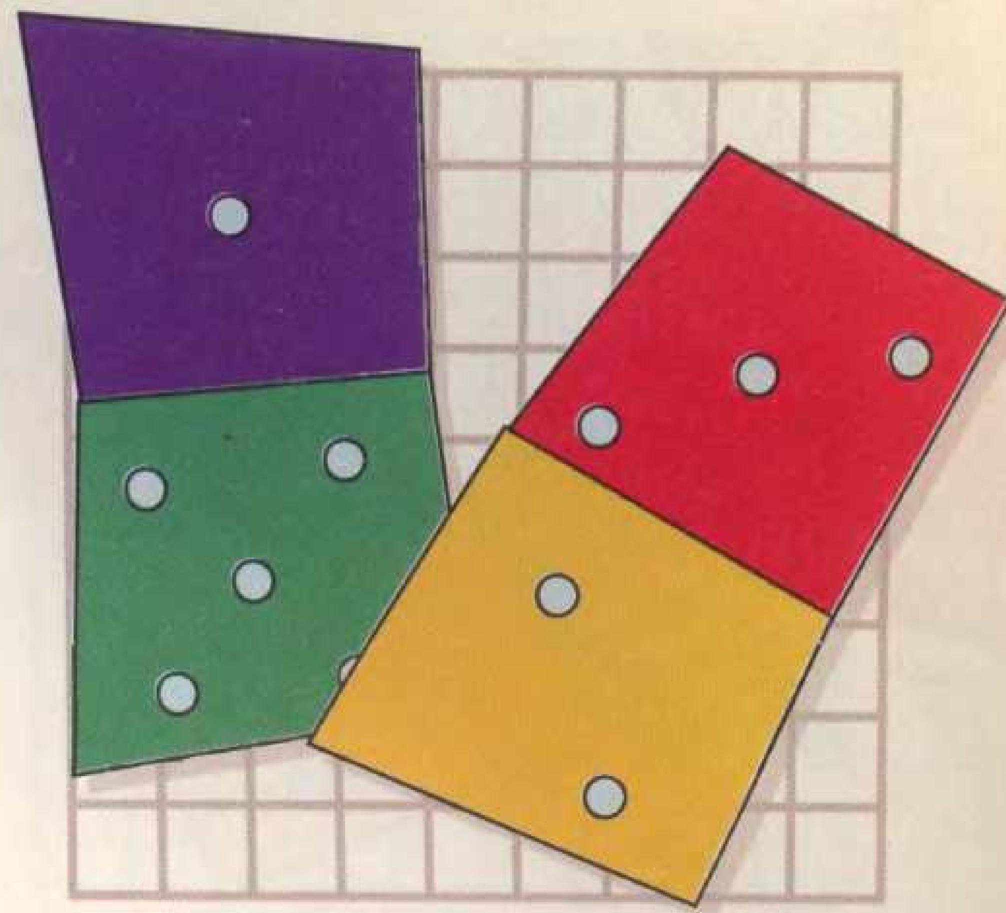
Strategic Simulations 93
Przygodowa
IBM PC

Grafika	85%
Dźwięk	80%
Grywalność	90%
Pomysł	75%
Ogółem	85%

BANDYTA NA SZÓSTEJ!

"... Z RÓŻNYCH STRON NIEBA ZLATYWAŁY SIĘ WCIĄŻ NOWE MESSERSCHMITTY. PRAWDZIWA ZGRAJA GŁODNYCH SZAKALI WĘSZĄCYCH PEWNY ŻER. WSZYSTKIE JAK ZAPAMIĘTAŁE PĘDZIŁY W TO JEDNO MIEJSCE. BYŁO ICH W KOŃCU TAK WIELE, ŻE W ZGIEŁKU PRZESZKADZAŁY SAME SOBIE. HURRICANÓW I SPITFIRÓW, KTÓRE JESZCZE POZOSTAŁY, NIE STAĆ JUŻ BYŁO NA NORMALNĄ WALKĘ. WYKONYWAŁY TYLKO SAME OBRONNE UNIKI. WYKRĘCAŁY SIĘ ROZPACZLIWIE JAK PISKORZE, LECZ WYSMYKUJĄC SIĘ JEDNYM, INNYM WPADAŁY POD KARABINY. ALE NAWET W TAKICH TARAPATACH NIE TRACIŁY DUCHA ..."

(Arkady Fiedler, Dywizjon 303, Wydawnictwo Poznańskie, 1989)



Pierwsze zetknięcie z grą Dogfight wywołało we mnie mieszane uczucia. Wybrałem język do konwersacji z komputerem (nie chwaląc się, był to angielski), wpisałem zabezpieczenie z instrukcji obsługi, pooglądałem graficzki i pomyślałem sobie — "Gierka jak gierka, taka sobie".

Czas sobie płynął, a ja grałem, grałem, i się doigrałem — Rodzinka siłą oderwała mnie od komputera.

Dogfight jest jednym z niewielu symulatorów, w którym można sobie polatać na tak wielu maszynach. Do tego NIE mamy tu do czynienia ze zwykłą, toporną grafiką wektorową, ale z "wektorówką" kolorowaną metodą Gourauda. Efekt całkiem dobry. Nieco gorzej jest z grafiką tła, ale nie można mieć wszystkiego (a może można).

Najważniejsze jednak są misje bojowe, rozłożone w sześciu scenariuszach wojennych. W jednej chwili możemy się przenieść z okresu I wojny światowej do drugiej, a zaraz potem walczyć o Falklandy.

Stronę, po której chcemy walczyć, wybieramy zgodnie z naszymi sympatiami. Misje tylko częściowo odpowiadają prawdzie historycznej. Możemy więc tworzyć tak zwaną historię alternatywną, w której wydarzenia będą się toczyć inaczej niż nas uczono. Pomyśl sobie, jak głupio będzie się czuł Twój nauczyciel historii, gdy mu będziesz udowadniał, że to Niemcy wygrały bitwę o Anglię.





Dla urozmaicenia gry, w Dogfight spotkamy nieźle rozwinięty wątek strategiczny. Nie jesteś już samotnie walczącym myśliwcem — masz zaplanować przebieg ca-

łej akcji i odpowiednio rozmieścić swoje siły. Opiszę to dokładniej w dalszej części artykułu.

Jak już w wspomniałem, możesz sobie polatać na dużej liczbie samolotów, a dokładniej — na dwunastu. Autorzy programu dobrali je w taki sposób, aby na każdą epokę przypadły po dwie najbardziej reprezentatywne, dla każdej ze stron konfliktu, maszyny. Oczywiście, samolotów występujących w grze jest znacznie więcej. Ale sterowanie nimi ogranicza się tylko do możliwości przydziału poszczególnych celów.

Opiszę teraz pokrótce konflikty, w których możesz brać udział oraz reprezentatywne dla walczących stron samoloty (parami).

1. I wojna światowa 1914-1918 — konflikt pomiędzy tzw. państwami centralnymi (Niemcy, Austro-Węgry, Turcja i Bułgaria) a państwami Ententy (Wielka Brytania, Francja, Rosja, Japonia, Włochy, USA) o nowy podział świata. Po prostu, każda ze stron miała swoją wersję podziału stref wpływów, a nikt nie chciał ustąpić. Na wojnie zginęło ok. 10 mln ludzi. Zakończyła się zwycięstwem państw Ententy — 11 listopada 1918. Po raz pierwszy zostały użyte samoloty. — **Sopwith Camel** i **Fokker Triplane** — czytaj "Knights of the Sky" w grudniowym numerze Gamblera — 0/93.
2. II wojna światowa 1939-1945 — znowu wojna o nowy podział świata, na nadludzi i resztę. Rozpoczęła się 1.09.1939 r. agresją na Polskę. Na temat tej wojny można wiele napisać. Ograniczę się tylko do przypomnienia, że po raz pierwszy wykorzystano lotnictwo na tak dużą skalę i z ogromnym powodzeniem (np. kampania wrześniowa w Polsce). Bitwa o Anglię rozegrała się praktycznie w powietrzu, a polscy lotnicy w znacznym stopniu przyczynili się do zwycięstwa alianckich skrzydeł. W II wojnie światowej zginęło ok. 55 mln ludzi.

— **Spitfire** — jeden z najsłynniejszych samolotów myśliwskich tej wojny. Został zaprojektowany w wytwórni Supermarine przez znanego konstruktora znanych w latach 30. wodnosamolotów wyścigowych — inżyniera Reginalda Mitchella. Okazał się bardzo szybki, zwrotny i łatwy w pilotażu. W standardowej wersji był to jednomiejscowy, dolnopłatowy samolot myśliwski uzbrojony w dwa działka HS Oerlikon 20 mm i 4 karabiny maszynowe Colt Browning 7,7 mm. Osiągał maksymalną prędkość 600 km/h.



— **Messerschmitt Bf 109** - projekt samolotu opracowali prof. Willy Messerschmitt, Robert Lusser, Richard i Hubert Bauerowie. Kariera tej maszyny rozpoczęła się jeszcze na etapie prototypu. W grudniu 1936 r. wysłano Bf 109 do Hiszpanii, aby go sprawdzić w warunkach bojowych przed podjęciem produkcji seryjnej. W porównaniu ze Spitfirami posiadał cztery karabiny maszynowe, był zwrotniejszy przy małych prędkościach, jednakże powyżej 400 km/h tracił tę zaletę — podczas wykonywania zwrotów pilot na Bf 109 zataczał okrąg o promieniu 270 m, a pilot Spifire okrąg o promieniu 212 m.

3. Wojna w Korei 1950 -1953 — Koreańska Republika Ludowo-Demokratyczna (pod protektoratem ZSRR i Chin Ludowych) zapragnęła urwać kawałek terytorium Korei Południowej. Amerykanie wykorzystali moment, w którym na zgromadzeniu ONZ zabrakło Rosjan i uchwalili, że należy pomóc południowcom z ramienia ONZ. Rosjanom nie pozostało nic innego, jak ugryźć się w nos i tylko cichcem pomagać towarzyszom z KRL-D. Jest to pierwsza wojna, w której na większą skalę użyto samolotów odrzutowych. Pod względem taktyki prowadzenia walk powietrznych można wyróżnić dwa okresy tego konfliktu.

I okres — od 11 listopada 1950 r. do września 1951 r., w którym dominowały indywidualne walki powietrzne, a czasami starcia małych grup samolotów.

II okres — od października 1951 r. do kwietnia 1953 r., w którym rozpowszechniła się taktyka walki manewrowej całymi zespołami.



Już początkowe działania nad Koreą wyraźnie udowodniły zmierzch samolotu z napędem tłokowym i ogromną przewagę nad nim samolotów odrzutowych. Ciekawe, że wyniki walk powietrznych między samolotami odrzutowymi wykazały znacznie mniejszy stosunek zestrzeleń niż w II wojnie światowej, jeżeli wtedy na 110-160 walczących samolotów zestrzeliwano 28-55, to tutaj dla tej samej liczby walczących samolotów — zestrzeliwano 7-12.

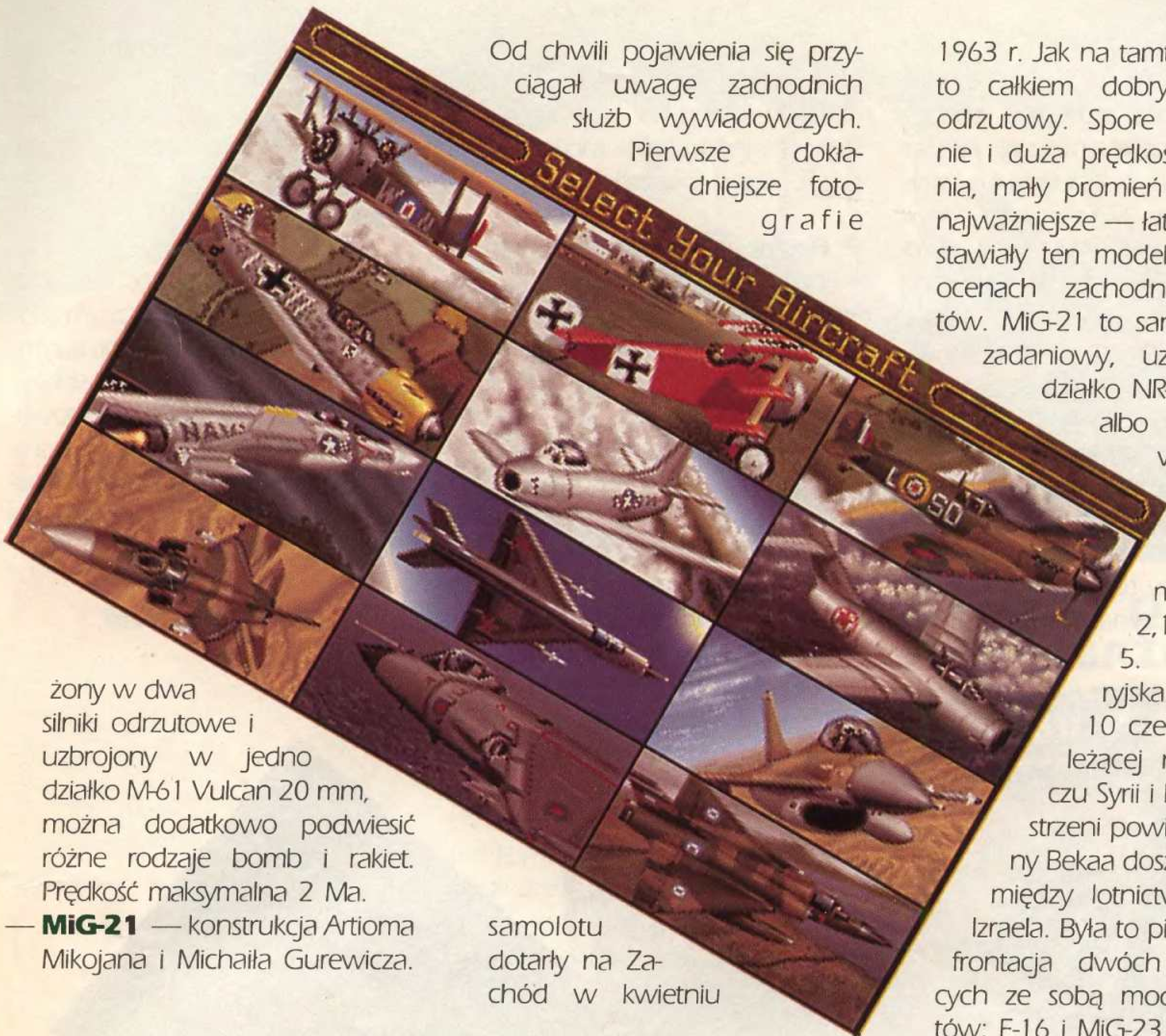


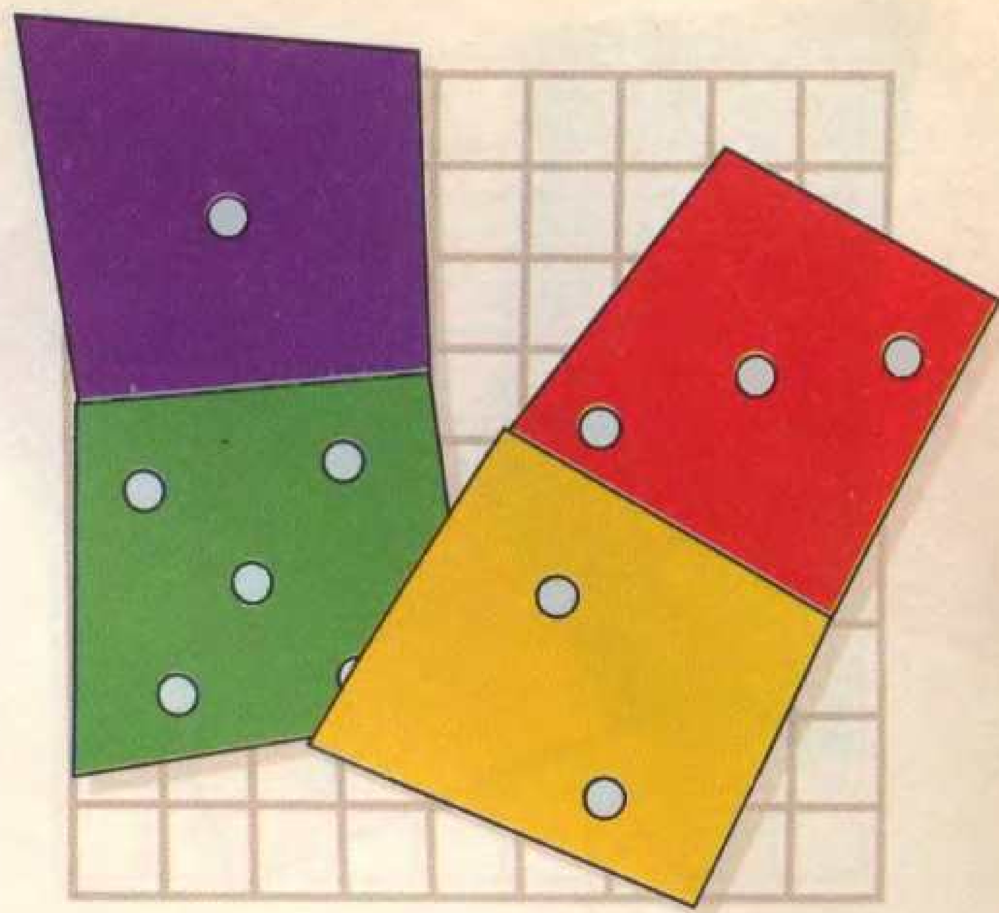
— **F-86 Sabre** i **MiG-15** — para godnych siebie przeciwników, ale ze wskazaniem na Miga. Pojawienie się na koreańskim niebie tego modelu radzieckiego samolotu zwiastowało rozpoczęcie długoletniej rywalizacji na polu techniki lotniczej dwóch supermocarstw.

4. Wojna wietnamska 1964-1975 — podobnie jak w Korei, również tutaj USA i ZSRR wmieszały się w wewnętrzne problemy azjatyckiego kraju. W stosunku do wojny koreańskiej następuje szybki rozwój techniki lotniczej.

— **F-4 Phantom** — prace projektowe zostały rozpoczęte już w 1953 r. Prototyp został oblatany 27.05.1958r. Samoloty Phantom należą do najbardziej znanych maszyn symbolizujących lotnictwo państw zachodnich. F-4 Phantom jest wielozadaniowym, dwumiejscowym, dolnopłatowym myśliwcem. Jest wyposa-







żony w dwa silniki odrzutowe i uzbrojony w jedno działko M-61 Vulcan 20 mm, można dodatkowo podwiesić różne rodzaje bomb i rakiet. Prędkość maksymalna 2 Ma.

— **MiG-21** — konstrukcja Artioma Mikojana i Michaiła Gurewicza. Od chwili pojawienia się przyciągał uwagę zachodnich służb wywiadowczych. Pierwsze dokładniejsze fotografie samolotu dotarły na Zachód w kwietniu 1963 r. Jak na tamte czasy, był to całkiem dobry myśliwiec odrzutowy. Spore przyspieszenie i duża prędkość wznoszenia, mały promień skrętu i co najważniejsze — łatwa obsługa stawiały ten model wysoko w ocenach zachodnich ekspertów. MiG-21 to samolot wielozadaniowy, uzbrojony w działko NR-30 30 mm, albo w dwulufowe działko Gsz-23Ł 23 mm. Prędkość maksymalna 2,1 Ma.

5. Wojna syryjska 1982 r. (9 i 10 czerwca) — w leżącej na pograniczu Syrii i Libanu przestrzeni powietrznej Doliny Bekaa doszło do bitwy między lotnictwem Syrii i Izraela. Była to pierwsza konfrontacja dwóch konkurujących ze sobą modeli samolotów: F-16 i MiG-23.

— **F-16 Fighting Falcon** — prototyp samolotu, oznaczony symbolem YF-16, oblatany 2.02.1974 r. Pierwszy egzemplarz seryjny był gotowy 20.10.1976 r. Miał on powiększoną w stosunku do prototypu powierzchnię skrzydeł i usterzenia. Jest to pierwszy seryjnie produkowany samolot zbudowany w technologii "Fly -by-wire", dającej mu bezkonkurencyjną zwrotność. Jeszcze w trakcie prac prototypowych zademonstrowano samolot ekspertom z NATO, którzy akurat w tym czasie poszukiwali nowego myśliwca, a nawet ogłoszono konkurs, do którego zgłoszono: Mirage F-1, J-37 Viggen i oczywiście F-16. Konkurs-przetarg, nazwany później "kontraktem stulecia", bezapelacyjnie wygrał F-16. Jest to jednomiejscowy, średniopłatowy myśliwiec wielozadaniowy z jednym silnikiem odrzutowym. Został uzbrojony w jedno działko sześciolufowe General Electric M-61 Gatling 20 mm i podwieszane uzbrojenie dodatkowe. Specjalizowane wyposażenie: radar wielozadaniowy, komputer pokładowy, bezwładnościowy system nawigacyjny, projektor mapy, projektor HUD (urządzenie do wyświetlania danych w polu widzenia pilota), radiokompas, urządzenie radionawigacyjne, identyfikator IFF (urządzenie rozpoznawcze "swój-obcy") z ostrzegaczem, nadajnik szyfrujący, system łączności radiowej. Prędkość maksymalna 2 Ma.

— **MiG-23** — po raz pierwszy zademonstrowano prototyp 9.07.1967 r. Na wyposażeniu jednostek wojskowych znalazł się już w 1970 r., bardzo szybko jak na radzieckie warunki. Jest to jednomiejscowy, grzbietopłatowy myśliwiec wielozadaniowy, wyposażony w jeden silnik odrzutowy. Uzbrojony w dwulufowe działko Gsz-23Ł 23 mm i dodatkowo podwieszane uzbrojenie. Prędkość maksymalna 2,3 Ma.

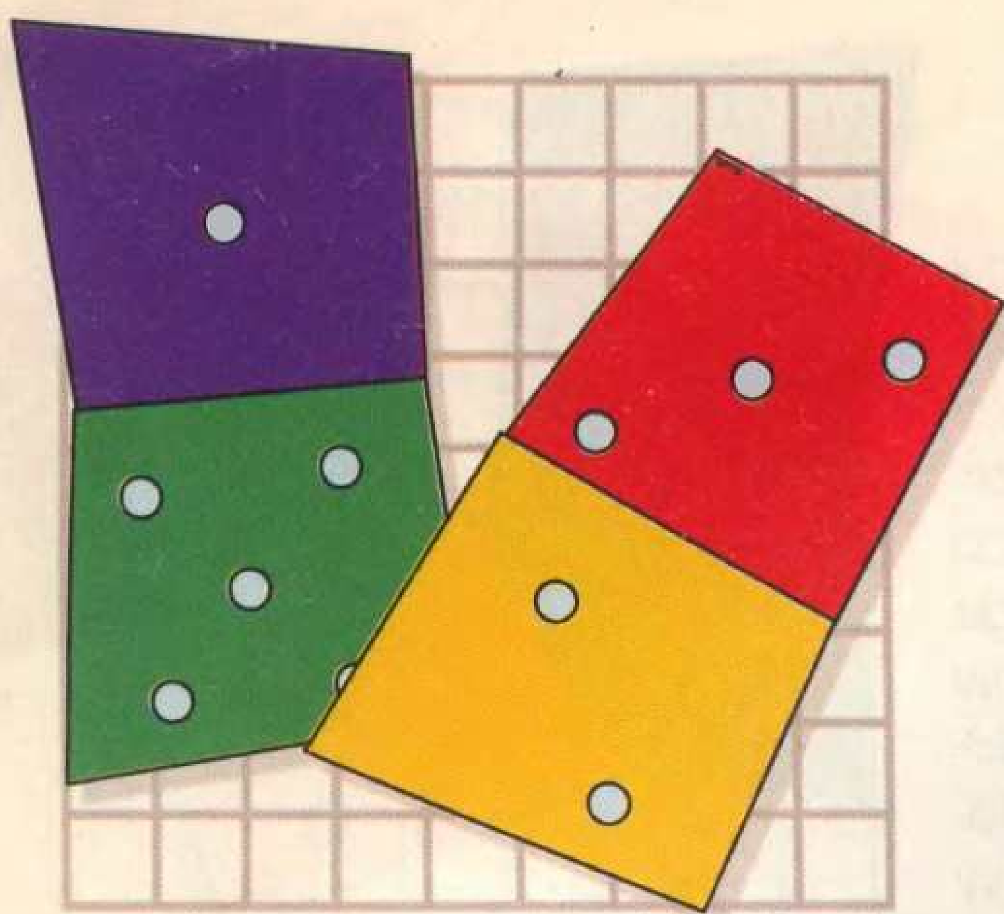
6. Wojna o Falklandy 1982 — argentyńskie działania mające na celu "odzyskanie bezprawnie zagarniętych przed 149 laty przez Wielką Brytanię Malwinów". Nie wnikajmy w słuszność żądań Argentyńczyków. Istotne jest, że wojna ta miała dwa oblicza: polityczne i strategiczne. Polityczne: ówczesna dyktatura wojskowa w Argentynie chciała w ten sposób

KLAWISZOLOGIA

F1 —	widok z kabiny na wprost
F2 —	tablica przyrządów
S —	mieszanie opcji F1 i F2
F3 —	widok taktyczny na Twój samolot
F4 —	widok taktyczny z Twojego samolotu
F5 —	widok z kabiny, a z klawiatury numerycznej: — 9 — w górę — 3 —w dół — 0 — w lewo — . — w prawo
F6 —	spojrzenie na lewe skrzydło
F7 —	teraz na prawe skrzydło
F8 —	i do tyłu
F9 —	mapa: — LMB — informacja o wskazanej jednostce — RMB — aktualna pozycja wybranej jednostki
F10 —	widok na jednostkę wybraną RMB na mapie, teraz z klawiatury numerycznej: +/- — przybliżanie i oddalanie 0/. — obrót w lewo i w prawo 9/3 — obrót w górę i w dół
A —	wykaz wszystkich jednostek występujących w danym scenariuszu i przydzielonych im zadań
Esc —	wyjście z misji
1, 2, 3 —	zmiana kierunku dysz (Sea Harrier), możesz zawisnąć w powietrzu (3)
+/- —	przyspieszanie i zwalnianie
W —	hamowanie kół
B —	hamowanie powietrzne
P —	pauza
J —	wysunięcie klap
F —	wystrzelenie flar
C —	wystrzelenie pasków metalowych (chaff)
G —	wypuszczanie i chowanie podwozia
Return —	zmiana rodzaju broni
Spacja —	oddanie strzału



NA SZÓSTEJ!



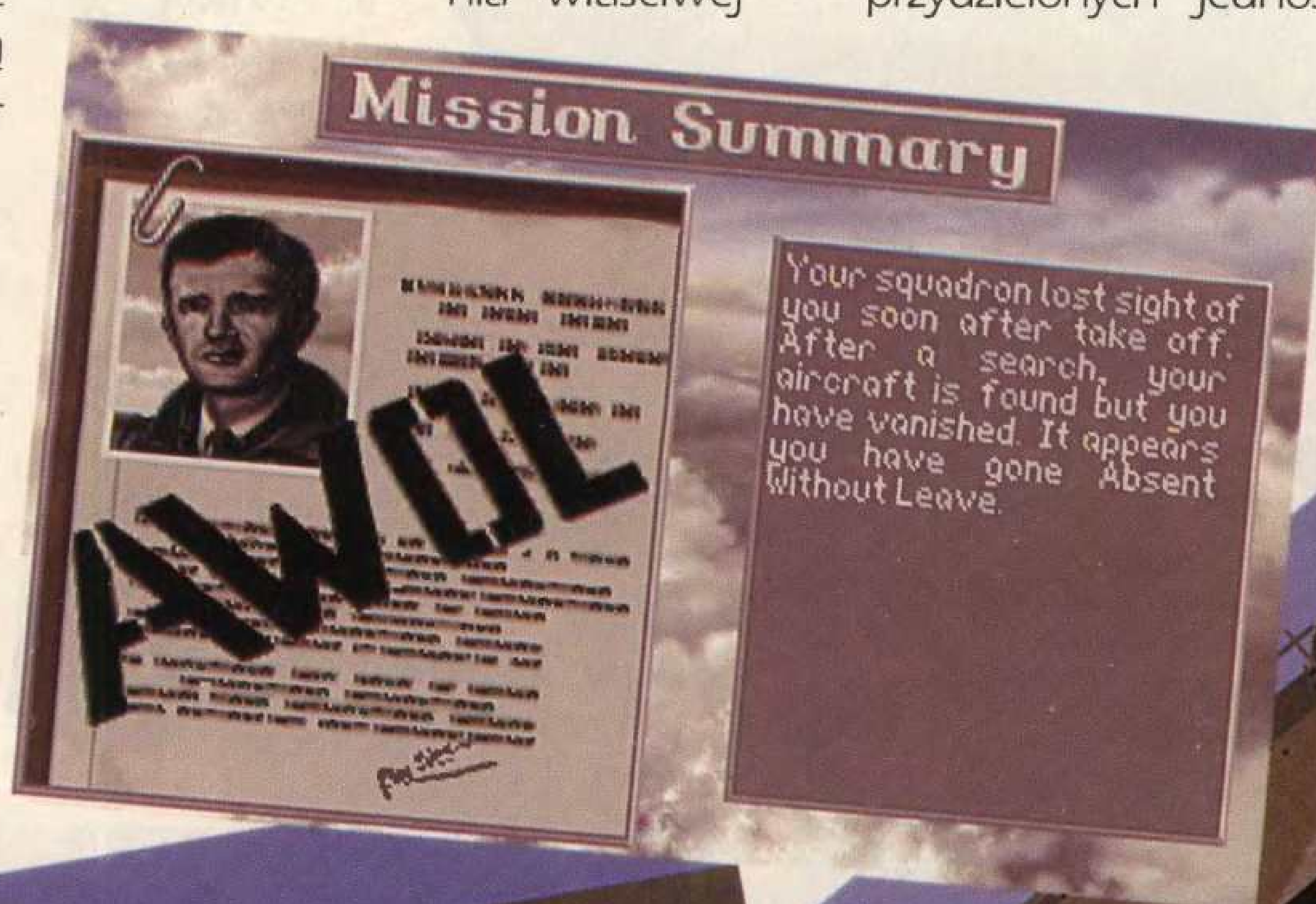
odwrócić uwagę społeczeństwa od spraw wewnętrznych kraju. Strategiczne: Falkandy stanowią jedyną drogę między dwoma oceanami w przypadku zajęcia Kanału Panamskiego. W tej wojnie, zakończonej klęską Argentyńczyków, po raz pierwszy zastosowano na dużą skalę samoloty VTOL - pionowego startu i lądowania.

— **Sea Harrier** — prototyp został oblatany 21 sierpnia 1978 r. jako samolot pokładowy dla nowych brytyjskich lotniskowców klasy Invincible. Obok samolotu D-B Super Etendard jest to drugi najsławniejszy i najskuteczniejszy morski samolot myśliwsko-rozpoznawczo - szturmowy lat 80. wsławiony błyskotliwymi zwycięstwami nad lotnictwem argentyńskim.

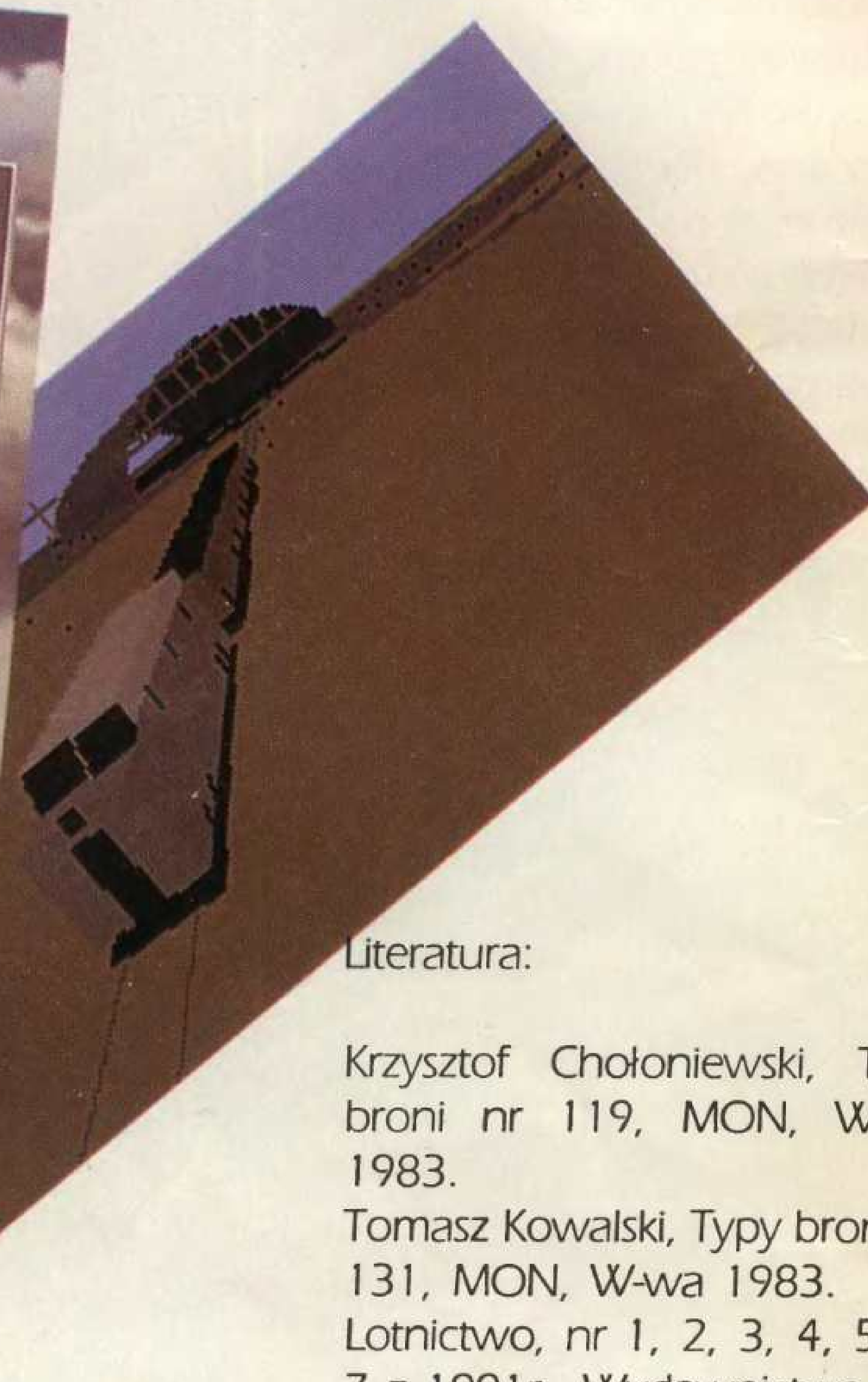
Sea Harrier jest pionowzlotem odrzutowym. Podstawą bojowej awioniki samolotu jest zintegrowany system nawigacyjno - bojowy (oparty na wielofunkcyjnym impulsowym radarze), działający w automatycznym cyklu pracy (penetracja, śledzenie celu i walka bez udziału człowieka) z możliwością wyłączenia automatyki. W skład uzbrojenia wchodzą dwa działka Aden 30 mm i podwieszane pociski rakietowe. Prędkość maksymalna 1185 km/h.

— **Mirage** — we Francji w 1953 r. opracowano założenia projektu nowego naddźwiękowego myśliwca przechwytującego. Na ich podstawie firma Avions Marcel Dassault opracowała dwusilnikowy samolot MD-550 Mirage I (lot próbny — 25.07.1955 r). W rezultacie prób opracowano zmodyfikowany projekt maszyny nazwanej Mirage II, z silnikami o większym ciągu. Nie został on jednak zrealizowany. Wykonano natomiast kolejną wersję, nazwaną Mirage III, o większej masie i z jednym silnikiem o większym ciągu. Jest to jednomiejscowy, dolnopłatowy myśliwski samolot wielozadaniowy. Uzbrojony w dwa działka DEFA 30 mm, podwieszane bomby i rakiety. Może przenosić broń atomową.

Przejdźmy teraz do gry Dogfight. Rozpoczynamy od ustawienia właściwej







konfiguracji (Configuration Menu). Jak już sobie wszystko ustawimy, możemy to nagrać (Save). Następnie, z głównego menu wybieramy jedną z trzech opcji.

Duel mode — coś dla interesujących się tylko i wyłącznie strzelaniem.

Missions — dla koneserów, którzy chcieliby nie tylko strzelać, ale jeszcze wiedzieć po co strzelają.

W grze występuje sześć dużych scenariuszy, a w każdym z nich kilka mniejszych. Niektóre misje są oparte na faktach i odbyły się w rzeczywistości. Jeżeli miałbyś chwilę czasu i ochotę pogrzebać troszkę w historii, to na pewno w Dogfight znalazłbyś znane miejsca, samoloty, statki, okręty.

Następnie przejrzyj opis głównych celów Twojej misji. Jeżeli chcesz sam zadecydować o rozmieszczeniu swoich sił, wybierz opcję Resources.

Zapoznaj się z mapą terenu działań wojennych. Wszystkim dostępnym jednostkom możesz przydzielić jedno z czterech zadań:

1. **Patrol** — patrolowanie wybranego obszaru na mapie przez samolot z Twojej jednostki.
2. **Atakowanie** (Attack) — ujrzysz teraz wszystkie możliwe do zaatakowania cele. Rozsądnie przydzielaj siły.
3. **Osłona** (Support) — wybrana jednostka będzie osłaniała inną, której na przykład przydzieliłeś cel do zaatakowania.
4. **Obrona** (Defend) — obrona przydzielonych jednostek, na przykład lotniskowca.

Po rozdzieleniu sił, możesz się jeszcze dozbroić (Arming) i rozpocząć właściwą misję.

Po zakończeniu misji (nieważne z jakim rezultatem) możesz z dokładnością co do minuty obejrzeć jej przebieg (Review mission).

Sukces jest oczywiście premiowany, pełna gala i ordery.

What if? — ciekawy pomysł autorów. Co by się stało, gdyby ... gdybyś np. Harrierem zaatakował Messerschmitta? Jeśli jesteś ciekaw, to wybierz tę opcję. Umożliwia ona tworzenie najbardziej zwariowanych zestawień. Możemy teraz wybrać:

— Lot na dowolnym samolocie (Free flight), nie martwiąc się, że zostaniemy zestrzeleni.

— Walkę z komputerem (Player vs. Computer).

— Walkę z żywym przeciwnikiem przez modem (ta możliwość jest niestety dostępna tylko dla właścicieli PC).

Ogólnie rzecz biorąc Dogfight nie jest szalenie realistycznym, dokładnym symulatorem lotniczym. Samoloty są proste w obsłudze, zapewniam jednak, że nie powoduje to uczucia niedosytu. Po prostu autorzy programu położyli nacisk na dobrą zabawę i myślę, że im się to udało.

Darek Bujalski

Literatura:

Krzysztof Chołoniewski, Typy broni nr 119, MON, W-wa 1983.

Tomasz Kowalski, Typy broni nr 131, MON, W-wa 1983.

Lotnictwo, nr 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 z 1991r., Wydawnictwa Lotnicze.

Tomasz Makowski, Samoloty bojowe świata, Wydawnictwo NOT SIGMA, W-wa 1986

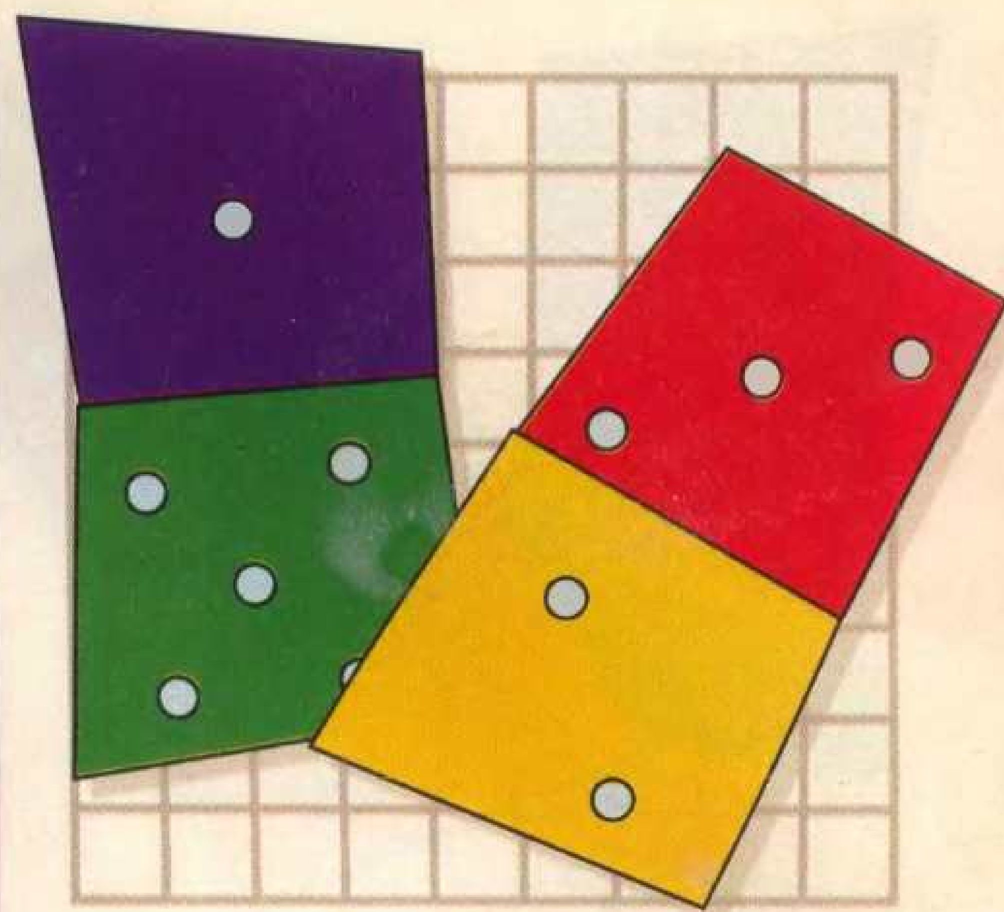
DOGFIGHT

MicroProse 1993
Symulacyjna
Amiga, Atari ST, IBM PC

Grafika	90%
Dźwięk	60%
Grywalność	80%
Pomysł	90%
Ogółem	85%

Dungeon master (CZ. 2)

D U N G E O N M A S T E R



W POPRZEDNIM NUMERZE GAMBLERA ROZPOCZĘLIŚMY OPOWIEŚĆ O DUNGEON MASTER — GRZE NALEŻĄCEJ JUŻ DO KLASYKI GATUNKU ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS. OMÓWIĘ TERAZ NASTĘPNE DWA POZIOMY LABIRYNTU I, CO BARDZO WAŻNE, CAŁĄ KSIĘGĘ CZARÓW. ZACZYNAMY.

POZIOM 4

Wejście znajduje się na polu 32/31 — Prepare to meet your doom.

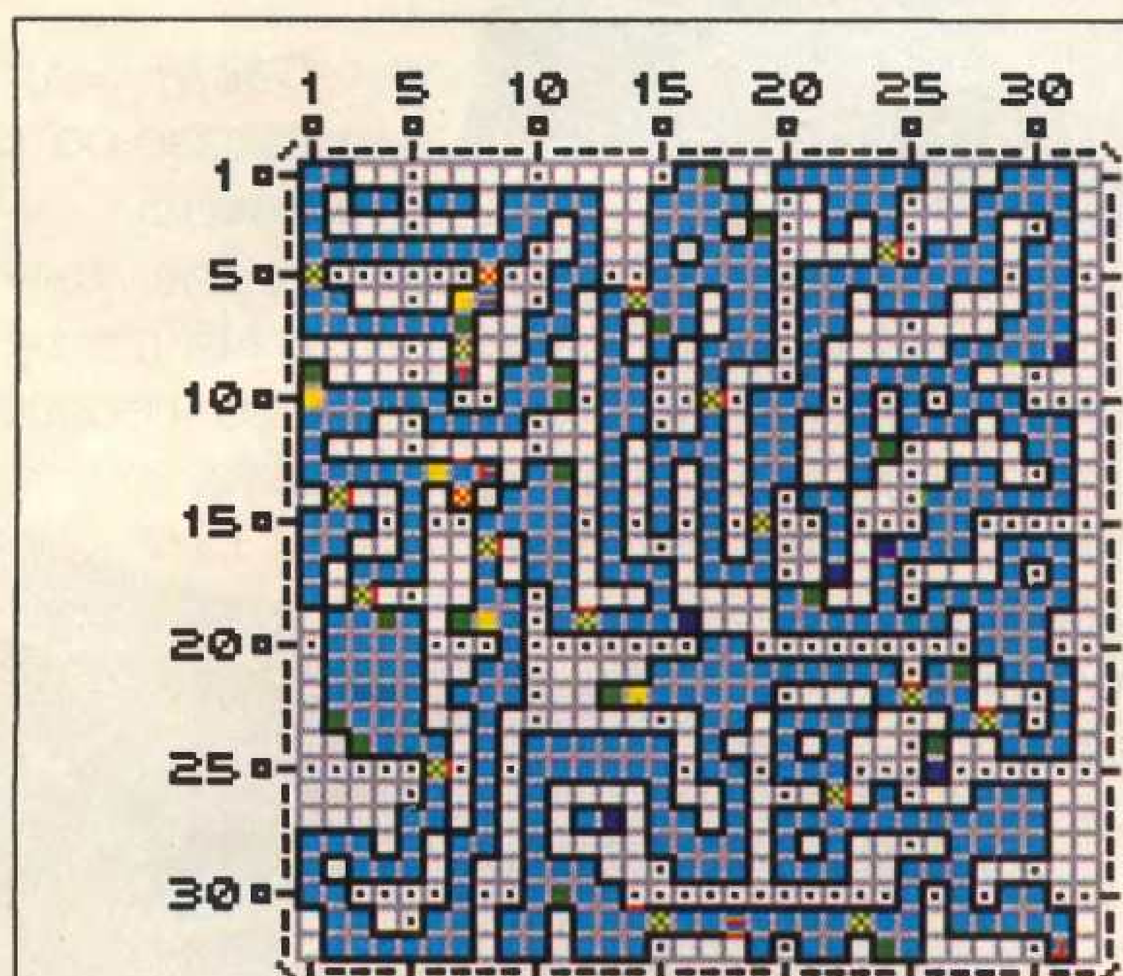
Pierwszym napotkanym przeciwnikiem jest kamienny potwór. Ponieważ nie ma w okolicy żadnych drzwi, przez które można by uciec, jest to walka "oko w oko", dosyć nieprzyjemna (lepiej przygotować wcześniej zapas lekarstw i odtrutek).

Przed penetracją dalszych fragmentów podziemi warto zabrać topór (Axe), leżący na polu 32/24. Potem należy wrócić — zlikwidować grupę drzewopodobnych stworów oraz trzy kamienne potwory znajdujące się w pomieszczeniu za drzwiami 26/22. Obie grupy stworów posiadają złote monety (do wzięcia).

Don't let a closed door stop you — drzwi 31/23 należy zniszczyć (najlepiej przy użyciu znalezionego wcześniej topora). Za nimi znajduje się długi korytarz, zamknięty kratą. Można ją podnieść za pomocą płyty w podłodze (właściwie jest to przycisk) na polu 31/18, jednak natychmiast po zejściu z tego pola krata zamyka się. Dlatego po wejściu na pole 31/18 należy użyć przycisku znajdującego się na ścianie — uruchomi on błękitne pole transportowe, które przeniesie drużynę na pole obok kraty 31/16, należy szybko przesunąć się o dwa pola w prawo. Dźwignia podnosząca kratę znajduje się przy polu 31/14.

Grupa znajduje się już w następnej partii labiryntu, pojawiają się tutaj nowe potwory. Są to:

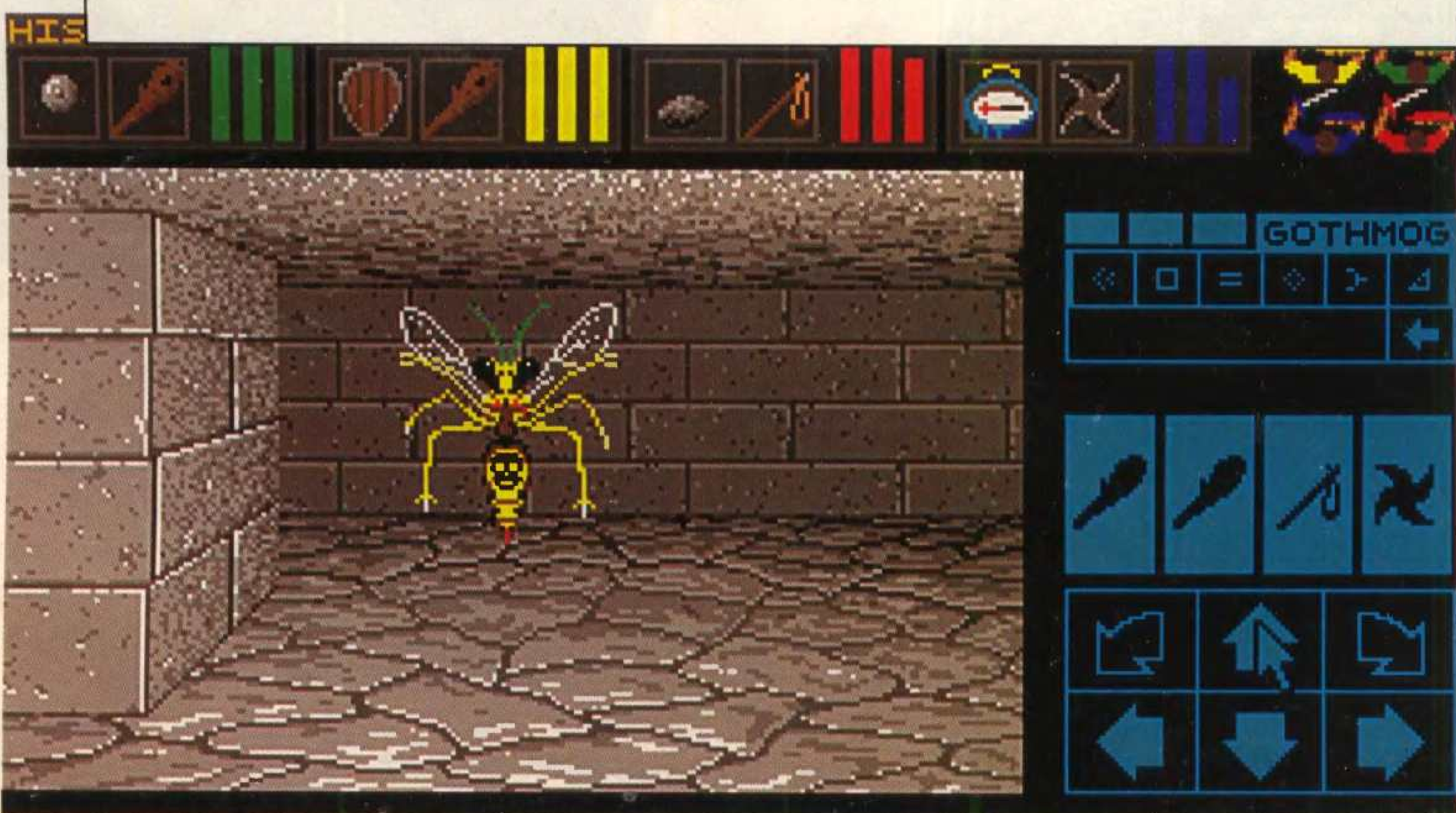
— **Liliowe robaki** — bardzo niebezpieczne, krążą parami, są jadowite. Na szczęście inteligencja nie jest ich najmocniejszą stroną — można stosować przeciwko nim prosty system walki: atak, wycofanie grupy w bok, obrót w kierunku pola, na którym przed chwilą znajdowała się drużyna, uderzenie w momencie, gdy robaki wejdą na to pole, przesunięcie grupy w bok... itd, aż do skutku (jedyną wadą takiej metody jest to, że nie można jej stosować w wąskich korytarzach, tylko w większych pomieszczeniach).

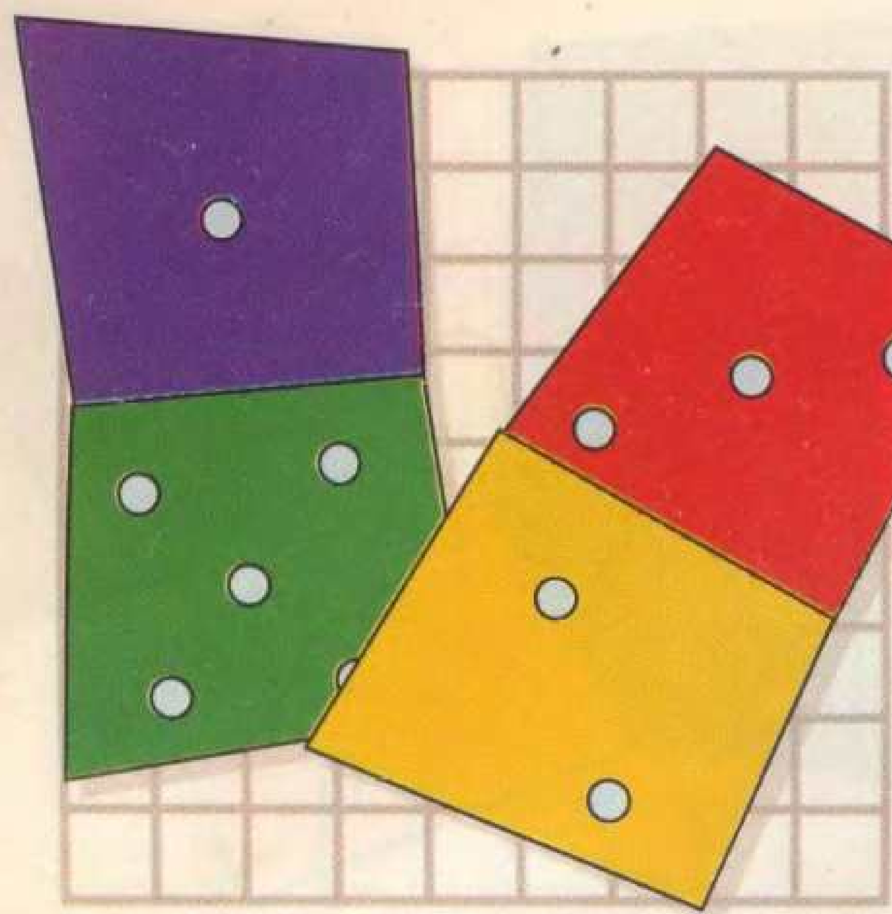


Legenda.
- korytarz
- przedmioty
- płyta na podłodze
- schody
- drzwi/krata
- zapadnia
- pole transportowe
- ukryte przejście
- płyta transportowa
- zamek (klucz)
- dźwignia/przycisk
- fontanna
- ołtarz odrodzenia

Poziom 4.

IJK





Drużyna przemieszcza się podczas tej walki po kwadracie.

Pierwsza napotkana grupa liliowych robaków posiada złotą monetę. Pozostałości po robakach można jeść, nie dają jednak zbyt dużej ilości energii i są trochę za ciężkie do dźwigania.

— **Osy** — przeciwnik niezbyt niebezpieczny, choć wygląda *groźnie*.
— **Zielone duchy** — pierwszy niematerialny przeciwnik, jaki pojawia się w podziemiach. Do niszczenia ich należy używać czaru DES EW.

W otworze ściekowym przy polu 30/11 znajduje się złoty klucz (Gold Key).

W pomieszczeniu 22/13, za ukrytym przejściem, znajduje się żywność oraz Magical Box.

W tej części podziemi są także dwa zwoje z nowymi zaklęciami 21/27 oraz Teowand 18/21 — zwiększa Mana o 6 pkt oraz umożliwia stworzenie tarczy antymagicznej i antyogniowej dla całej grupy.

Wrzucenie złotej monety w otwór przy 14/26 uaktywnia pole 26/24 (przeznaczenie nieznane).

Na polu 12/24 znajduje się tarcza (Small Shield).

Short Cut — złoty klucz użyty w zamku 8/29 otwiera "błękitną kurtynę" na polu 8/31. Przenosi ona całą grupę na 19/15 — należy zabrać Rapier znajdujący się na polu 13/11 w pomieszczeniu za drzwiami 19/12. Potem dobrze jest skorzystać z pola transportowego 19/16 — Short Cut Back. Dalszą drogę warto przebyć pieszo — przeciwnikami będą liliowe robaki (duże zapasy żywności). Drzwi 15/19 należy zniszczyć. W komnacie za drzwiami 10/17 znajduje się wiele użytecznych przedmiotów (oraz liliowe robaki) — Basinet 3/19, Leather Jerki, Leather Pants 1/17 i jeszcze jedna pusta butelka 7/15. Przed eksploracją dalszych rejonów podziemi należy zamknąć drzwi lub zaraz po wyjściu wrócić do pomieszczenia — pojawią się w nim nowe potwory.

Następnie należy się udać do pomieszczenia, gdzie wcześniej był ukryty Rapier (nowa grupa przeciwników) oraz przejść przez korytarz za drzwiami 16/8 — znajduje się w nim ukryta komnata 19/7 oraz kamienny potwór.

W komnacie za drzwiami 25/6 znajdują się jednocześnie aż dwie grupy liliowych robaków — w tym przypadku nie należy stosować metody walki "po kwadracie", tylko skorzystać z opadających drzwi (w pomieszczeniu jest także wiele użytecznych przedmiotów).



Po wyjściu z tej komnaty grupa przechodzi obok ukrytego przejścia 13/6, jest ono jednak w tym momencie niedostępne (można otworzyć je z poziomu 5). W komnacie za kratą 14/2 znajduje się grupa drzew - potworów (kolejne źródło żywności).

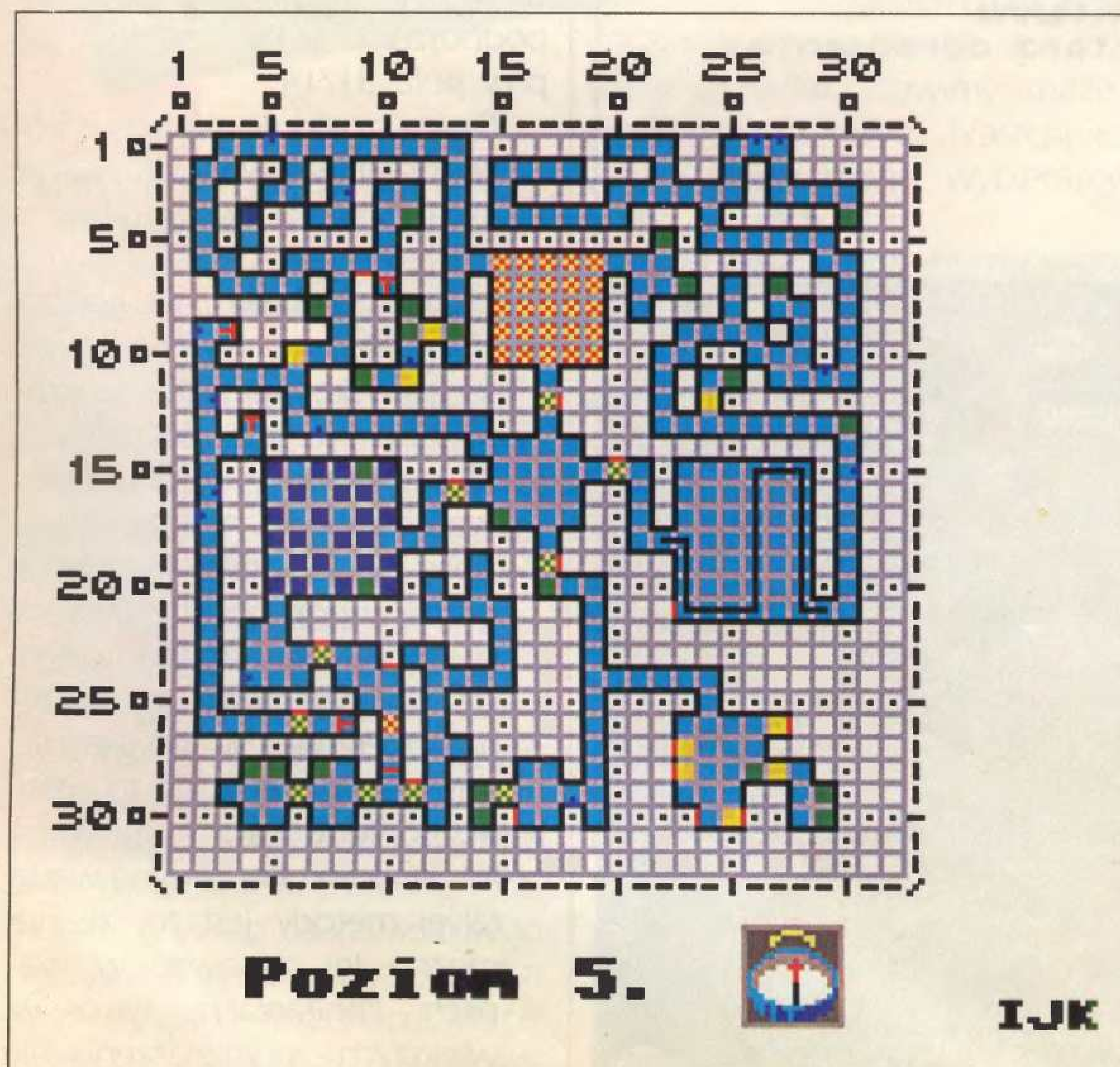
Dalej rozciąga się dosyć spokojny fragment podziemi — ukryta komnata 9/1, złota moneta 9/11 i łuk (Bow) 10/11 — wreszcie można wykorzystać znalezione wcześniej strzały.

This is my prisoner, let him suffer — należy rzucić dowolnym przedmiotem w mumię. Otworzy się przejście na poziom 5.

You will regret that — drzwi 5/1 trzeba zniszczyć, za nimi znajdują się aż cztery grupy liliowych robaków. Najlepiej wycofać się i walczyć z nimi na polach 2/9, 2/10, 3/9, 3/10.

Tuż przed wyjściem z poziomu 4 - znajduje się pusta flaszka oraz Horn of Fear — jego dźwięk odstrasza niektórych przeciwników.

Schody na poziom 5 umieszczone są na polu 9/7.



POZIOM 5

Dalszą wędrówkę dobrze jest rozpocząć od uzupełnienia zapasów wody.

Zejście znajduje się na polu 9/3. Na początku można skorzystać ze schodów 13/4 i otworzyć skrót na poziomie 4 (przycisk przy polu 13/7 i ukryte przejście 13/6 na mapie poziomu 4).

"Fauna" i "flora"(?) tego poziomu nie jest zbyt urozmaicona, poza pojawiającymi się tylko raz "drzewkami" można napotkać tutaj dwa nowe typy potworów:
— **Meduza** — niezbyt niebezpieczna, chyba że w większych grupach. "Strzela" trującymi kulami.
— **Smoczek** — latające i dosyć sympatyczne (przynajmniej do chwili, gdy zaprezentuje pełny garnitur zębów) stworzenie. Jeżeli grupa zostanie zaskoczona, spotkanie z nim może się skończyć tragicznie, jest jadowity!

Treasure Stores - podobnie jak na poziomie 3, od głównego pomieszczenia odchodzą korytarze do różnych partii labiryntu.

Za drzwiami 16/13 znajduje się pomieszczenie z błękitnymi polami transportowymi — przy przejściu przez komnatę należy korzystać z kompasu — wybrać

następujące kierunki: północ, wschód, zachód, południe, północ, wschód. Po drodze warto zabrać lustro (Mirror of Dawn) oraz zatrutą strzałkę (Poison Dart). W tym rejonie podziemi grupa styka się po raz pierwszy ze smoczkiem. Przycisk przy polu 24/10 zamyka zapadnię 26/10. Płyta na podłodze 28/10 najpierw otwiera, a przy ponownym na nią wejściu, zamyka tę zapadnię.

Store Rooms - za drzwiami 29/9 i 29/6 (należy je zniszczyć) znajdują się pomieszczenia kryjące wiele przydatnych przedmiotów, m.in. hełm i dwie zatrute strzałki.

Drzwi po drugiej stronie 29/11 zamykają dostęp do niezbyt ciekawego rejonu podziemi — znajduje się tam tylko meduza, która ma butelkę - bombę wypełnioną trucizną (VEN Potion).

Drugie drzwi wychodzące z głównej komnaty poziomu 19/17 prowadzą do dwóch pomieszczeń.

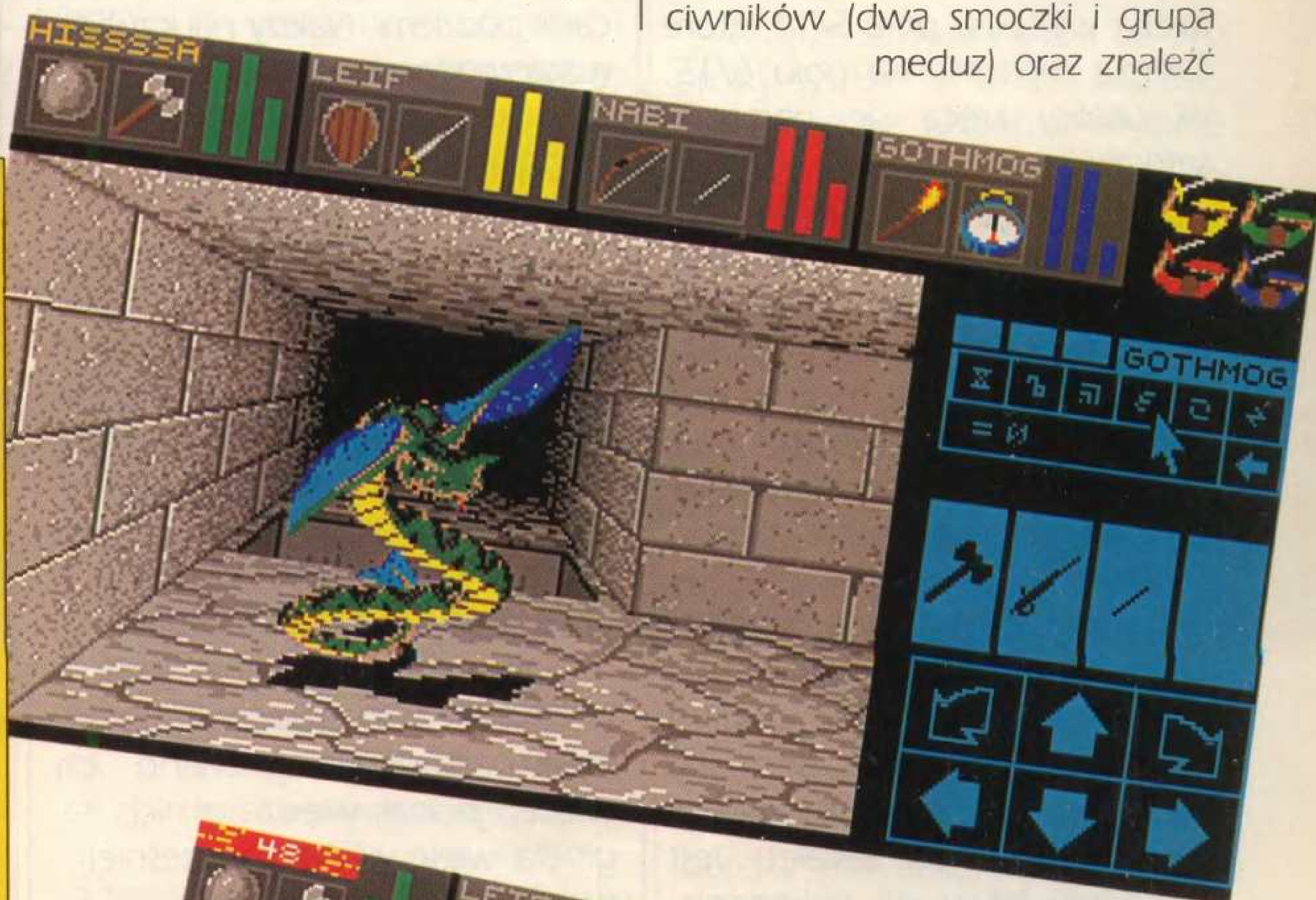
W pierwszym znajdują się drzwi 29/15 otwierane przyciskiem w szczelinie muru przy polu 30/16. Na polach 29/14 i 30/14 znajdują się Ekhard Cross, Blue Gem i Mace.

Druga komnata zawiera (oprócz Gem of Ages — 28/26) przycisk przy polu 30/24. Jego użycie odsłania dwa nowe przyciski, należy skorzystać z tego przy polu 27/23, a później 26/27 — otworzy się wtedy przejście do ukrytej komnaty, w której znajduje się meduza i większa ilość uzbrojenia.

Trzecie drzwi 15/20 prowadzą do wielkiej, pustej komnaty. Należy skorzystać z przycisku przy polu 21/23. Droga przez komnatę została zaznaczona na mapie poziomu. W tym rejonie podziemi można zetknąć się z dosyć dużą liczbą niebezpiecznych przeciwników (dwa smoczki i grupa meduz) oraz znaleźć Casque 'n Coif oraz Staff of Claws (+4 pkt Mana). Podczas drogi powrotnej otwiera się przejście do pomieszczenia, w którym znajduje się Illumulet 11/25 rozświetlający ciemności (w minimalnym stopniu). Przy okazji pojawia się nowy smoczek.

Czwarte drzwi 12/17 prowadzą do pomieszczenia wypełnionego zapadniami. Można przekroczyć je w następujący sposób: 10/17, 10/18, 10/19, 10/18, 10/







PEŁNA LISTA CZARÓW

1. ZAKLĘCIA KAPŁAŃSKIE.

— NAPOJE:

YA — podwyższa poziom sił życiowych,
VI — napój leczący,
YA BRO — magiczna tarcza,
VI BRO — odtrutka,
YA BRO DAIN — napój mądrości,
YA BRO NETA — napój żywotności,
OH BRO ROS — podwyższenie poziomu zręczności,
FUL BRO KU — napój siły, przydatny szczególnie podczas walki z Rycerzami Chaosu i z kamiennymi golemami,
ZO BRO RA — napój Mana (dość kosztowny, ale bywa przydatny).

— CZARY:

YA IR — magiczna osłona grupy,
FUL BRO NETA — magiczna, ogniowa tarcza dla całej drużyny.

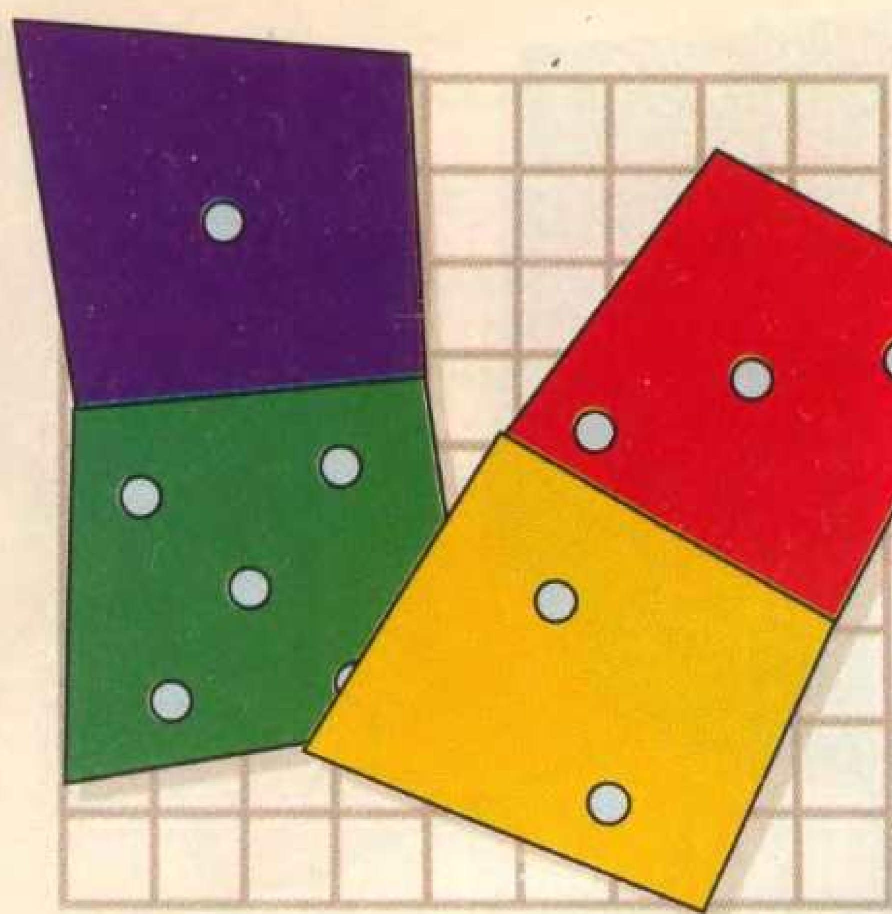
2. ZAKLĘCIA CZARODZIEJSKIE.

— NAPOJE:

ZO VEN — trujący pocisk (do rzucania), wybuch niszczy także butelkę, dlatego nie jest to zbyt efektywny sposób walki.

— CZARY:

FUL — magiczna pochodnia,
ZO — otwiera niektóre drzwi,
OH VEN — trujący gaz, może być wystrzelony przez zamkniętą kratę, dosyć skuteczny przeciwko kamiennym potworom,
FUL IR — ognista kula,
DES VEN — trująca strzała, może być wystrzelona przez zamkniętą kratę,
DES EW — niszczy niematerialne istoty,
YA BRO ROS — grupa zostawia świecące ślady stóp,
OH EW RA — pozwala widzieć przez ściany,
OH EW SAR — niewidzialność,
OH KATH RA — ognista strzała,
OH IR RA — magiczne światło, świeci słabiej, ale znacznie dłużej, niż magiczna pochodnia (FUL),
DES IR SAR — ciemność,
ZO KATH RA — tworzy lekki świecący przedmiot.



19, 9/19, 8/19, 7/19, 6/19. Grupa znajduje się wtedy w bocznym pomieszczeniu (meduza i smoczek!), gdzie można znaleźć m.in. dużą tarczę (Large Shield).

Do korytarza po drugiej stronie komnaty można dostać się, idąc wzdłuż drugiego boku pomieszczenia, wcześniej jednak trzeba wejść na pole 6/17, które zamyka zapadnię na polu 6/15. W okolicy kręcą się następne smoczki.

Przez przejście w ścianie 9/12 można dostać się do ukrytego pomieszczenia, następna komnata znajduje się za przejściem 11/11. Oprócz skarbu można znaleźć tutaj... następnego smoczka.

W dalszej części podziemi znajduje się jeszcze grupa meduz. Przycisk na ścianie 6/9 otwiera, dotychczas niedostępne, przejście 10/6. Obok 7/10 znajdują się schody prowadzące na poziom 6. Warto spenetrować dostępny fragment podziemi. Jedynym przeciwnikiem jest szkielet. Jest on dosyć łatwy do pokonania, grupa ma już znaczny poziom umiejętności w walce wręcz i czarowaniu. Schody znajdują się na polu 2/9 (poziom 6). Przycisk na ścianie 4/12 (poziom 6) otwiera wejście do komnaty znajdującej się pod pomieszczeniem z zapadniami, z poziomu 5. Za ukrytym przejściem w murze 2/13 (poziom 6) znajduje się komnata. Pole transportowe 6/16 (poziom 6) przenosi grupę do poziomu 5 — 11/17.

Po przejściu tych wszystkich partii labiryntu można zejść na następny poziom. Wystarczy wrócić na długi korytarz, pierwszy, na którym znajdowała się drużyna po zejściu z 4 poziomu, dojść do jego końca (pokonać grupę meduz) i otworzyć drzwi 26/6.

Schody na poziom 6 znajdują się na polu 26/8.

Zatrzymamy się teraz na chwilę, aby dokładnie zapoznać się z dostępną w Dungeon Master magią. Bez znajomości pewnych zaklęć nie dojdziemy daleko. Tradycyjne uzbrojenie nie wystarczy w walce ze szczególnie groźnymi mieszkańcami podziemi. Należy nauczyć się magicznego rzemiosła.

CZARY

Czary tworzy się dzięki sile umysłu.

Cały Wszechświat jest przepełniony esencją siły magicznej — Mana. Dzięki tej sile może istnieć magia. Nie wystarczą jednak wyłącznie zdolności, konieczne jest połączenie wiedzy teoretycznej z praktyką.

Zaklęcie tworzy się z symboli, które należą do czterech grup oddziaływań (dawniej znano ich więcej, jednak wiedza o nich zaginęła wiele wieków wcześniej).

1. Moc (Power).
2. Wpływy elementarne — żywioły (Elemental Influence).
3. Forma (Form).
4. Klasa/Ustawienie (Class/Alignment).

Każdy z symboli musi być wypowiedziany we właściwej kolejności. Odpowiednia inwokacja tworzy czar. Magia nie jest jednak prosta w kierowaniu. Mimo, że dana postać posiada odpowiedni poziom Mana, by wypowiedzieć jakieś zaklęcie, może nie mieć odpowiedniego doświadczenia — wtedy próba rzucenia czaru zakończy się niepowodzeniem. Dlatego też należy rozpoczynać czarowanie od prostych zaklęć o niewielkiej mocy.

Każda z grup oddziaływań posiada sześć symboli. Ilość Mana, zużytego podczas wypowiadania symboli zależy od mocy wybranej sylaby zaklęcia. Na przykład z oddziaływań mocy najsłabszy jest symbol LO, wymaga on jednocześniej najmniejszego wydatku Mana, najsilniejszy i najbardziej "kosztowny" jest symbol MON.

POWER



ELEMENTAL INFLUENCE



FORM



CLASS / ALIGNMENT



Siła Mana, zużyta podczas procesu tworzenia czarów jest odbudowywana — ciało pobiera moc z otoczenia, wymaga to jednak czasu. Każda postać może zgromadzić określoną wielkość Mana, na początku jest ona niewielka, wzrasta jednak wraz ze zdobywaniem doświadczenia.

Tworząc czar należy najpierw wybrać symbol mocy, który określa siłę czaru, wielkość uzyskanego efektu. Im wyższy jest symbol mocy, tym więcej Mana wymaga wypowiedzenie następnych sylab zaklęcia.

Kolejnym elementem czaru jest żywioł, określa on główny efekt czaru. Wiele z czarów polega wyłącznie na przywołaniu żywiołu — choćby magiczna pochodnia.

Forma ukierunkowuje czar i zwiększa efekty jego działania, np. KATH wpływa na żywioł wzmacniając możliwości destrukcji — powoduje wybuch.

Parametr Klasa/Ustawienie łączy naturę ze światem człowieka: z jego zawodem oraz koncepcją dobra i zła. Wybranie symbolu z tej grupy zmniejsza znacznie poziom Mana, zaklęcie jest trudne do kontrolowania. Nowicjusz nie powinien używać symboli z tej grupy oddziaływań, aż do chwili osiągnięcia poziomu mistrzowskiego. Mistrz też powinien rezygnować z niego w sytuacji, gdy jest to możliwe.

MOC

LO — pobiera moc od innych sylab zaklęcia, czar jest słaby, jednak łatwy do kierowania.

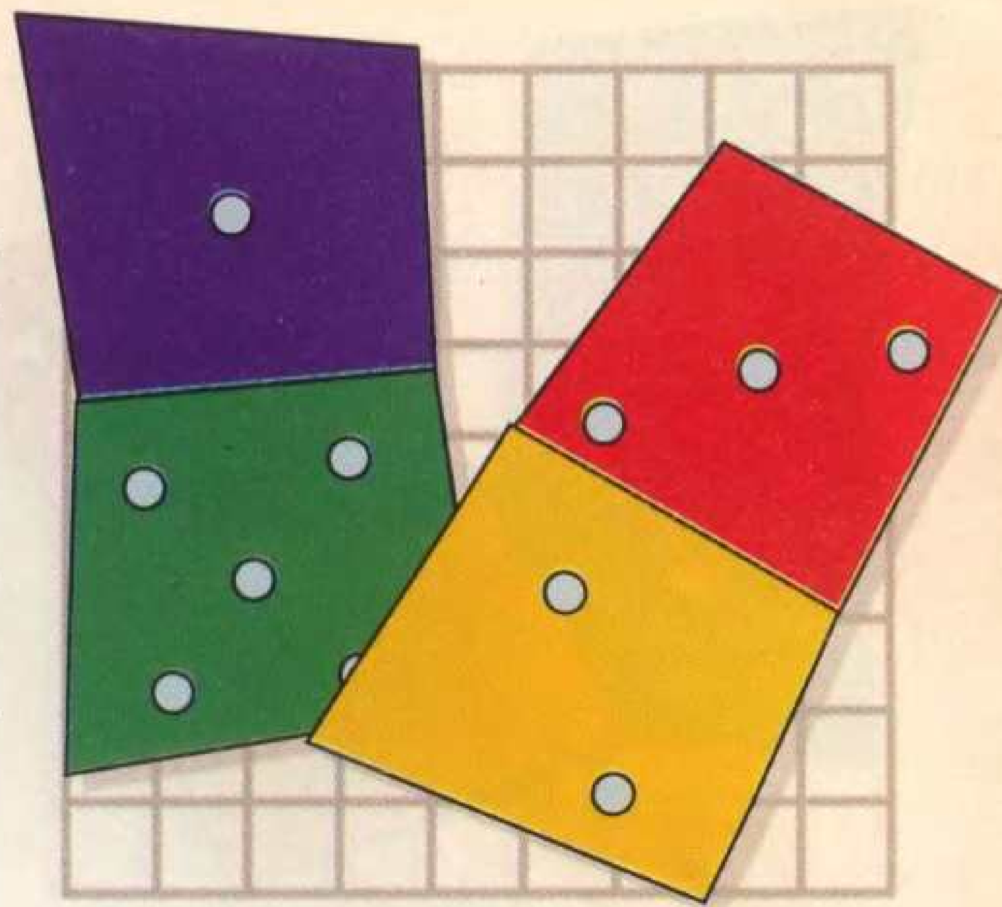
UM — kontroluje i ukierunkowuje siły głupoty i ospałości. Jego oddziaływanie, osłabiające inne sylaby jest mniej drastyczne niż w przypadku użycia LO; wymaga większego doświadczenia.

ON — nie oddziaływuje na następne człony zaklęcia, naturalna moc poszczególnych sylab wyznacza końcowy efekt czaru.

EE — szybkość i inteligencja to siły, które tworzą zaklęcie o większej mocy (powodujące większy ubytek Mana) niż zwykłe.

PA — jest w stanie zwiększyć moc czaru, silniejszy jest jedynie MON.

MON — symbol na miarę sił, które tworzą góry. Posia-



da największą energię ze wszystkich symboli mocy, tylko bardzo doświadczony czarodziej może kontrolować zaklęcie takiej wielkości.

ŻYWIOŁ

YA — żywioł ziemi, bardzo użyteczny symbol, jest podstawą wielu czarów obronnych.

VI — woda, najbardziej wartościowy z żywiołów, gasi pragnienie, przywraca zdrowie, daje życie.

OH — powietrze, najczęstszym efektem działania tego symbolu jest gaz. W doświadczonych rękach może być użyty do krótkotrwałej zmiany obiektu tak, że staje się on niewidzialny.

FUL — żywioł ognia, wydobywa z otoczenia oraz pozwala przez krótki czas kontrolować żar i płomień, następne sylaby mogą wysłać je w krótki lot (zanim eksplodują) pod postacią kul ognistych.

DES — słoneczne płomienie, reprezentują je nieurodzajne pustynie, symbol przywołuje zniszczenie, nędzę, pustkę i nicość. Moc pustki to jedyny z żywiołów, który może niszczyć zarówno materialne, jak i niematerialne potwory.

ZO — najbardziej niebezpieczny żywioł — antymateria. Do sprawowania nad nimi kontroli wymagana jest duża ilość energii Mana, żywioł ten potrafi absorbować materię z dowolnego obiektu.

FORMA

VEN — królowa jadu, pająk "czarna wdowa", przedstawiany przez symbol klepsydry. Obejmuje i przewodzi wszystkiemu co trujące i jadowite.

EW — przedstawia głowę i róg bestii, sylaba używana jedynie jako składnik czarów niszczących potwory.

KATH — fala uderzeniowa emanującą z punktowego źródła, użyta w czarach zawierajacych takie elementy jak światło lub powietrze, dodaje do nich czynnik wybuchowości.

IR — abstrakcyjny, skrzydlaty łuk, posiada możliwości unoszenia się i lotu. Zaklęcia, w których zostanie użyty, mają możliwość poruszania się w powietrzu.

BRO — wzajemne wsparcie i prawość prawdziwej przyjaźni, symbol używany do tworzenia wielu napojów o pozytywnych właściwościach.

GOR — symbol stworzony z kombinacji ognia, błyskawicy i włóczni, można przy jego pomocy tworzyć różne niebezpieczne napoje.

KLASA/USTAWIENIE

KU — miecz wojownika, wywołuje agresję — wszystko, co ma związek z wojną.

ROS — ręka wyciągnięta w kierunku wartościowego przedmiotu, abstrakcyjny symbol przedstawiający złodzieja i wszystkie jego umiejętności.

DAIN — zaklęcie unoszące się z magicznej różdżki, oznacza dziedzinę czarodzieja, umiejętności i siłę jego sztuki.

NETA — znak kapłana, symbol korzystający z naturalnych mocy. Siła sylaby uzależniona jest od pozycji jaką zajmuje kapłan lub jego bóg. Napoje sporządzone przy użyciu tego symbolu nie zawsze przynoszą dobre rezultaty.

RA — sylaba posiadająca największą energię i moc, wykorzystuje blask i żar słońca i gwiazd. Na szczęście jest to forma energii łatwa do kontroli od chwili, gdy czarodziej zapanuje nad tym rodzajem mocy.

SAR — głowa demona, siła ciemności jest olbrzymia, ale także niesforna. Mag musi użyć znacznej ilości Mana podczas prób kontrolowania tej mocy. Zło nie podlega nikomu, dlatego jest to bardzo niebezpieczny element zaklęcia.

W grze stosowany jest bardzo prosty system tworzenia czarów. Poszczególne składniki wybiera się przy pomocy ekranu tworzenia czarów. Pierwszy wybrany element odnosi się do siły stosowanego czaru, dlatego przy omawianiu zaklęć nie będzie on brany pod uwagę.

Nie należy natychmiast próbować używać zaklęcia o najwyższej sile — jest to dosyć męczące, a ponadto dana postać może nie mieć wystarczających umiejętności, by taki czar zrealizować.

Zaklęcia dzielą się na kapłańskie i czarodziejskie. Do niektórych potrzebne są także puste butelki, powstają wtedy magiczne napoje, mające różnorakie zastosowanie. Podczas gry pojawiają się kolejno zwoje zawierające coraz bardziej skomplikowane inwokacje.

Dobra znajomość czarów będzie niezbędna w dalszej wędrówce po podziemnym labiryncie gry Dungeon Master. A czekają już następne poziomy do przejścia.

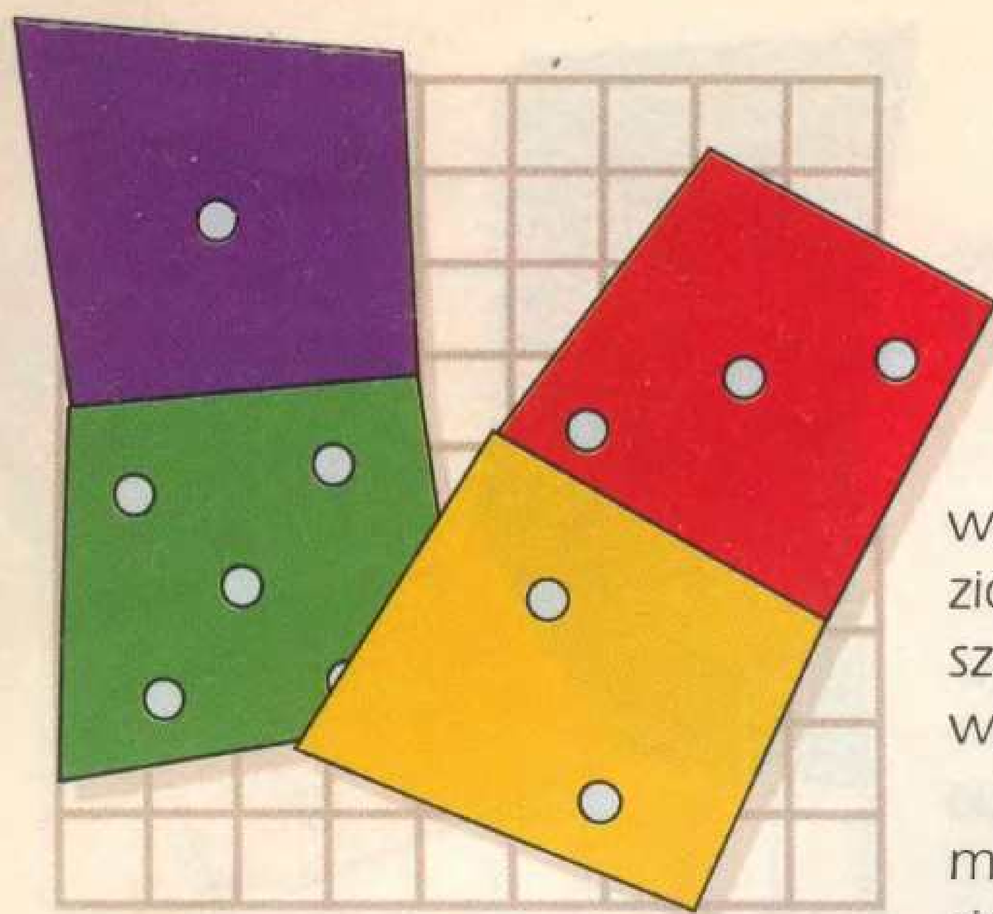
Do zobaczenia za miesiąc.

Jacek Ilczuk

DUNGEON MASTER

FTL/Psygnosis 1988
Przygodowa
Amiga, Atari ST, IBM PC

Grafika	85%
Dźwięk	80%
Grywalność	95%
Pomysł	95%
Ogółem	90%



W styczniowym numerze Gamblera chochlik upiększająco - łamaniowy zniszczył nam trzy kawałki opisu gry Dungeon Master — podlewy zasłoniły tekst. (Tempo przygotowywania tego numeru osiągało chwilami wartość bliską pierwszej kosmicznej, a tak ogromnym prędkościom musi towarzyszyć kontrakcja przestrzeni...)

Autora i Czytelników serdecznie przepraszamy. Ponownie drukujemy pokrzywdzone akapity.

kol. 10, czwarta szpalta, prawy dolny róg:

(...) każda czynność wykonywana przez postać zwiększa poziom jej doświadczenia i przyspiesza przejście na wyższy stopień wtajemniczenia.

Po skompletowaniu drużyny można spenetrować znajdującą się za ruchomą kratą część podziemi. Brak tutaj jakichkolwiek przeciwników. Należy zebrać żywność walającą się po kątach (...)

kol. 11, pierwsza szpalta, lewy dolny róg:

(...) Poziom 2 nie jest zbyt skomplikowany i trudny. Screamers, drzewopodobne potworki, nie są zbyt niebezpieczne. Ich "szczątki" nadają się do konsumpcji (choć nie są zbyt ekonomiczne - ciężkie i nie dostarczają zbyt wiele energii. (...)

kol. 12, czwarta szpalta, lewy dolny róg:

(...) gdy wróg znajdzie się na zamkniętej zapadni można zdjąć przedmiot lub zejść z płyty i pozwolić przeciwnikowi trochę polatać. Ta część labiryntu nie zawiera zbyt wielu zagadek — tylko jedna dźwignia 4/28 otwiera ukryte przejście 3/28 i na polu 3/27 można znaleźć Blue Gem otwierający drzwi 16/23 (...)



Wytyczne Gamblera v1.1 Lite (c) 04.01.94 Wojciech Setlak

Teksty dotyczące gier dzielimy na dwa typy: opisy i recenzje.

1. Opisy — od 5 do 20 kB czystego ASCII (3 — 11 stron maszynopisu).

Jeśli czujesz, że w tej grze jesteś mistrzem — przyślij jej opis do "Gamblera". Opis ma być z założenia pomocą dla mniej doświadczonych graczy (ale nie instrukcją do gry), powinien ostrzegać przed największymi trudnościami, ale nie wyjaśniać wszystkiego do końca. Teksty w stylu "Jak przejść Lame Warrior XVII" lądują na razie w archiwum, kiedyś może ukażą się w dziale TeTe. Publikujemy wyłącznie opisy DOBRYCH gier — pamflety i paszkwile rezerwujemy dla działu recenzji. I jeszcze jedno: opis musi być obiektywny, niemile widziane są sformułowania typu "ekstra grafika" czy "wspaniała animacja". Ocena grafiki, dźwięku, animacji itp. powinna być dokonywana chłodnym okiem.

2. Recenzje — objętość od 1.5 do 5 kB (1 — 3 strony maszynopisu).

Można tu ujawniać swoje sympatie i antypatie — recenzje są rubryką autorską. Wolność nie jest nigdy pełna, więc twierdzenie "gra jest do dupy" musi być połączone z uzasadnieniem wyroku. Ograniczona objętość nie pozwala na dokładniejsze opisywanie celu i przebiegu gry, od tego zresztą jest opis. Trzeba położyć nacisk na słabe i mocne punkty gry, scharakteryzować grafikę, dźwięk i atrakcyjność. Ocena może być subiektywna (np. "grafika świetna — bardzo lubię takie krwawe jatki"). Warunek konieczny przyjęcia recenzji: gracz musi na jej podstawie zadecydować, czy warto daną grę obejrzeć z bliska.

Na końcu tekstu proszę umieścić metryczkę gry. Wzór można sobie obejrzeć na końcu każdej recenzji czy opisu.

3. Styl

Styl zamieszczanych tekstów może być dowolny, od opisu technicznego do czystej impresji. Do nietypowych utworów stosujemy inne kryteria — jeśli tekst jest oryginalny i dobrze napisany, nie musi w 100% odpowiadać naszym wymaganiom. Co ja mówię, w ogóle może im nie odpowiadać! (ale wtedy musi być NAPRAWDĘ dobry). Im bardziej nietypowy jest styl (np. opis Falcon 3.0 jako seria raportów przez radio czy SimCity jako pamiętnik budowlańca), tym lepszy musi być od strony warsztatowej. Osiągnięcie odpowiedniego poziomu stylistycznego może być trudne. Jeśli czujesz, że nie jesteś w stanie sprostać swoim ambitnym założeniom, lepiej spuść nieco z tonu i napisz standardową recenzję czy opis, wypełniając po prostu stawiane przez nas wymagania.

4. Grafika

Jeśli tekst ma być tylko prezentacją Twoich możliwości, grafika nie jest konieczna. Jeśli jednak chcesz ujrzeć swoje dzieło na łamach "Gamblera", pamiętaj: tekst bez ilustracji NIE ZOSTANIE OPUBLIKOWANY. Jeśli nie możesz ich dostarczyć, zadzwoń — może coś się poradzi.

Akceptujemy następujące formaty graficzne: PCX, BMP, IFF/LBM, IMG oraz PI? (Atari ST). Grafikę w innym formacie (np. 24-bitową do Galerii) można nadsyłać tylko po uprzedniej konsultacji telefonicznej z redakcją.

5. Format tekstu

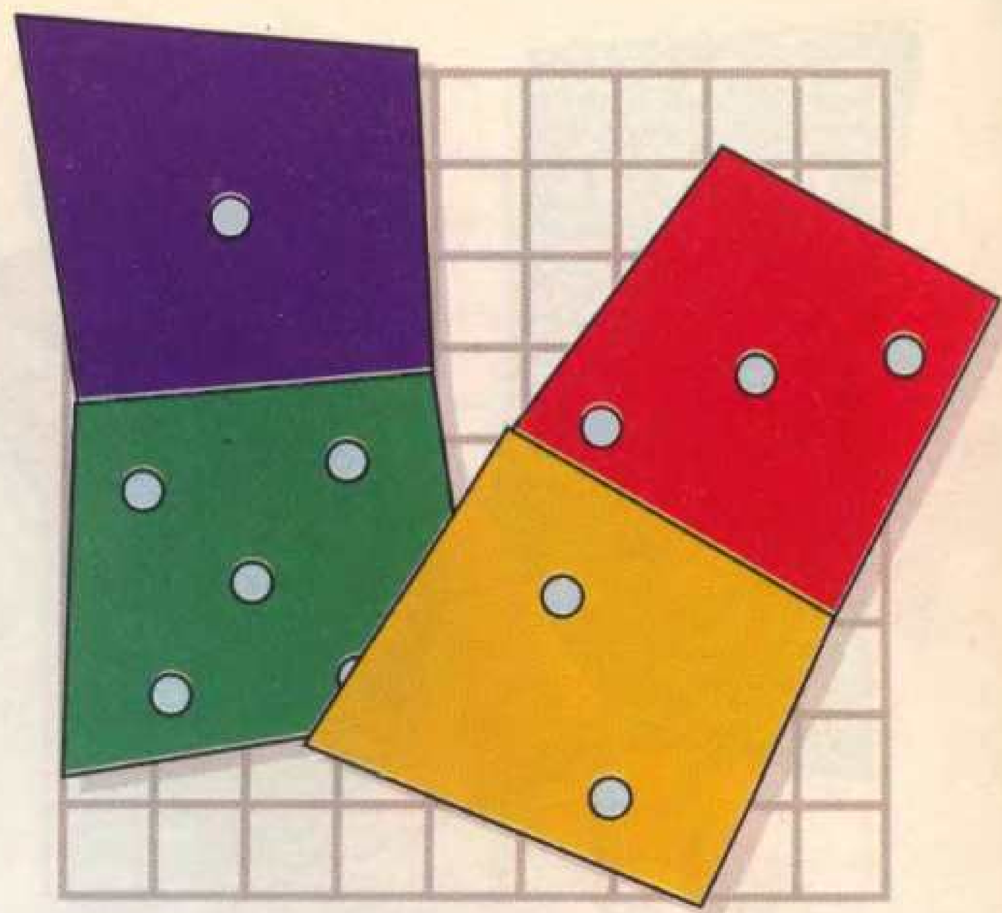
Teksty na papierze przyjmujemy, krzywiąc się przy tym z dezaprobatą (będziemy je musieli przepisywać!). Teksty na dyskietkach powinny być w postaci czystego ASCII.

Inne teksty (nie dotyczące gier) — no cóż, pełna wolność. Aby tylko były ciekawe i nadawały się do druku. Dobra rada: przeczytaj swój tekst w dzień po jego napisaniu, gdy entuzjazm już opadnie. Prawdopodobnie wykryjesz parę błędów, które zaniżyłyby ocenę Twojego dzieła. Jeśli redakcja milczy jak grób, nie rezygnuj! Przeczytaj swój tekst jeszcze raz, porównaj go z tym, co już się ukazało w " Gamblerze". Napisz coś nowego. Następnym razem pójdzie Ci lepiej.

ŚLADY STÓP NA TWARZY

"...KOLEJNY CIOS POZBAWIŁ GO TCHU. PRZECIWNIK ATAKOWAŁ CORAZ OSTRZEJ. SAM NIE WIEDZIAŁ, KIEDY UPADŁ NA DESKI. SĘDZIA ROZPOCZĄŁ ODLICZANIE. NA CHWIEJNYCH NOGACH, CZEPIAJĄC SIĘ LIN PODNOSIŁ SIĘ POWOLI. NAGLE, W CHWILI GDY PRZECIWNIK ODSŁONIŁ BRZUCH, POMYŚLAŁ SOBIE — TERAZ!!! SILNIE KOPNĄŁ GO W BRZUCH I POSŁAŁ MU PRAWY SIERPOWY PROSTO W WYSTAJĄCĄ ŻUCHWĘ. W TEJ CHWILI JUŻ WIEDZIAŁ, ŻE TRAFIŁ GO W PUNKT. WIEDZIAŁ, ŻE TEGO WIECZORU TO ON BĘDZIE ZWYCIĘZCĄ..."





Zastanów się i szczerze sobie odpowiedz. Czy czasami po zestrzeleniu kolejnego wroga, skolonizowaniu następnego układu słonecznego, założeniu nowej cywilizacji nie masz ochoty na zwyczajne, proste mordobicie? No, może nie proste, a raczej szlachetne, sportowe. Nareszcie masz możliwość wykazania się nie na ulicy, nie z byle cherlakiem, któremu po uderzeniu wypadają kredki z tornistra, ale z samymi zawodowcami.

Czy wiesz co to jest kick - boxing? Wiem, wiem — głupie pytanie. Jest to oczywiście połączenie najlepszej techniki walki na pięści (czyli boksu) z najlepszą techniką walki nogami (chyba karate). A całość pochodzi chyba z Tajlandii.

Nie, nie, mylisz się!!! To co wyrabia Zdzicho pod budką z piwem to nie kick - boxing, a zwykła kopanina połączona z szarpaniną.

Powiedzmy sobie, że wiemy już wszystko. Przyjrzyjmy się teraz bliżej grze, dzięki której mogę napisać te parę słów. Ładna grafika, niezłe efekty dźwiękowe, płynna animacja, to główne atuty tego programu.







Zgadzam się, że Street Fighter II może się podobać. Duże postacie i inne bajery robią wrażenie. Ale mimo wszystko, to nie jest to. Brakuje mu tego "czegoś". Nie ma tam chwalebnego elementu sportowej rywalizacji.

Przedstawię teraz główne menu. Opis będzie dotyczył wersji francuskojęzycznej, niestety moja daleka rodzinka, jak na złość, zadomowiła się we Francji, a ja tak lubię język angielski.

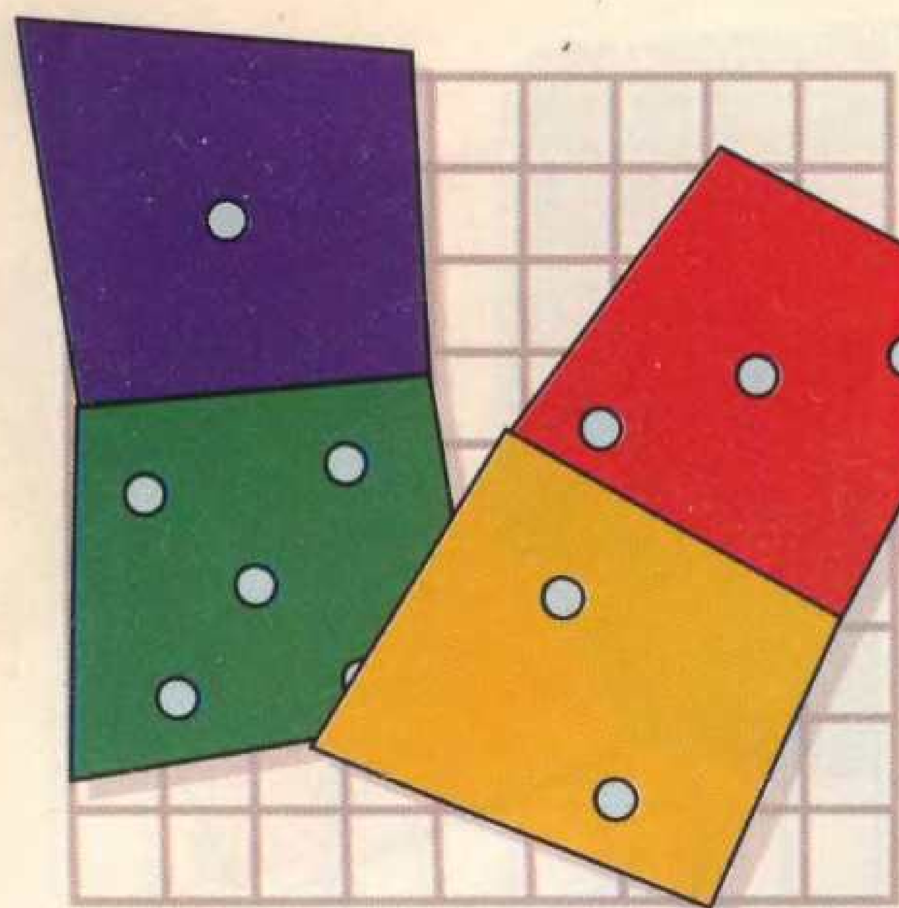
Boki ekranu zajmują dwie postacie, które mają zamiar ze sobą walczyć. Możemy wybierać przeciwników (Autre boxeur) w zależności od naszego poziomu. Do starcia z samym Panzą jeszcze długa droga.

Pośrodku ekranu, patrząc od góry, mamy do wyboru następujące opcje:

1. Classements — klasyfikacja zawodników: ogólna i pucharowa.
2. Zmiana sposobu kierowania w grze albo ustawienie walki z komputerem.
3. Choix des coups — przypisanie naszemu zawodnikowi specyficznych dla niego ciosów. Z rozmów z paroma znajomymi dowiedziałem się, że nie mają pojęcia, jak się to robi. Dlatego zatrzymam się dłużej przy tej opcji.

Na ekranie widzimy "podskakujące" ludziki z numerkami od 1 do 55. To są właśnie nasze ciosy. Tylko jak się ich nauczyć?

Po prawej stronie ekranu znajdują się dwa duże kwadraty, a każdy z nich jest podzielony na 9 małych. W środku górnego kwadratu na jasnym tle znajduje się napis Fire. Na nim opiszemy ciosy, które zadamy nie używając przycisku w dżojstiku. Ten sam



dżojstikiem (z wciśniętym lub nie przyciskiem Fire) jest już proste. Wybieramy postać, której ruchy najbardziej nam odpowiadają (spodenki zmieniają kolor na czerwony). Teraz przyciskamy klawisz z odpowiednią literką wpisaną do jednego z małych kwadracików. Oczywiście, literka odpowiada wychyleniu dżojstika.

Po przypisaniu każdemu ruchowi dżojstikiem interesującego nas ciosu, możemy jeszcze sprawdzić czy wszystko jest O.K. (Voir — klawisz "x"), wyjść z tej opcji (Quit — klawisz "y"), albo zatwierdzić nasz wybór (Valid — klawisz "z").

Najlepszy cios według doświadczeń mojego kuzyna, to ten oznaczony numerem 16. I to już wszystko.

Aha, byłbym zapomniał. W wersji francuskojęzycznej klawiatura ma odmienny układ i np. literze "a" na standardowej klawiaturze odpowiada litera "q". Pozostałe różnice sami sobie wyszukajcie (nie można być aż tak leniwym).

napis na dolnym kwadracie jest na czerwonym tle. Już wiemy co i jak? Tak, właśnie o to chodzi. Na nim opiszemy ciosy, które nasz zawodnik wykona, gdy użyjemy przycisku Fire. Samo przypisanie ciosu do odpowiedniego ruchu



4. Forme phisiqve — wyświetlone zostaną nasze (i oczywiście przeciwnika) aktualne zarobki (w tysiącach "zielonych" - wiadomo, mistrz Panza kasuje maxa), siła, wytrzymałość i refleks (te wartości w procentach).
5. Option — zbiór różnorodnych opcji, np. nadanie naszemu zawodnikowi własnego imienia (Changer de nom d'un boxeur), nagranie go na dysk (Sauvegarde des caracteristiques des combattants — nagrywa się "całokształt", czyli nazwa, przypisane ciosy i aktualne wartości z Forme phisique), wybranie liczby rund (Nombre de rounds), itd...
6. Combat — przejście do właściwej walki. Każdą walkę możemy sobie nagrać na kasetę wideo (klawisz F1 — przy lewym brzegu pokazuje się symbol taśmy), a potem na spokojnie odtworzyć (klawisze kursora) i obserwować nasze ewentualne błędy (jakie błędy?).

Przed walką warto sobie potrenować (Entrainement). Poskaczesz sobie na skakance, podniesiesz jakiś ciężarek, pokopiesz w drągi i już Ci wzrasta... wytrzymałość, siła i refleks (nic nie wzrosło? Spróbuj jeszcze raz).



Sama walka to żadna filozofia. Wygrywa zręczniejszy, szybszy i silniejszy (nie trzeba mieć tych wszystkich cech od razu). Pamiętaj tylko, że na dystans najlepsze efekty osiąga się kopaniną, a z bliska wal przeciwnika pięściami (najlepiej "hakiem").

PANZA KICK BOXING

Futura 1991
Zręcznościowa
Amiga, Atari ST, IBM PC

Grafika	75%
Dźwięk	70%
Grywalność	70%
Pomysł	80%
Ogółem	75%

Na koniec dodam (dla przestrogi), że jeżeli już pokonasz Panzę (a wierzę, że tego dokonasz), nie pędź na podwórko i nie zaczepiaj każdego okrzykiem "Hej! — Ty ze złamanym nosem!". Może się to źle skończyć dla Twojej nietykalności osobistej. Cześć!!!

Darek Bujalski

P.S.
Postać sędziego kogoś mi przypomina. Jeśli wiesz kogo, to napisz do nas koniecznie.

LORDS OF CHAOS

POKÓJ PANOWAŁ W STARYM ŚWIECIE W CZASACH, GDY WŁADZĘ SPRAWOWALI STAROŻYTNI MAGOWIE. PÓŹNIEJ JEDNAK NADESZŁY DNI ZARAZY, POWODZI, TRZĘSIEŃ ZIEMI I WSZELKICH MOŻLIWYCH NIESZCZĘŚĆ. WŁADZA NAD



PANEL GŁÓWNY

Po wyborze postaci (LPM) uaktywnia go się (PPM). Można uzyskać tutaj dostęp do następujących opcji (nie wszystkie są zawsze aktywne, zależy to od wybranej postaci):

A. Rzucenie czaru na ziemię.
B. Czar ziemia-powietrze (np. zaatakowanie lecącego wroga).
C. Informacja na temat wskazanego przedmiotu.
D. Rzucenie przedmiotu na ziemię.
E. Rzucenie w powietrze.
F. Czytanie znalezionego zwoju (musi znajdować się on "w użyciu").
G. Strzał w kierunku przeciwnika poruszającego się po ziemi (postać musi posiadać odpowiednią broń, np. łuk).
H. Strzał w powietrze.
I. Centrowanie obrazu.
J. Użycie przedmiotu (służy także do otwierania drzwi i szuflad — należy stanąć obok, wskazać na nie, użyć PPM i wybrać tę ikonę).
K. Jazda na wierzchowcu.
L. Wybranie jeźdźca (wierzchowiec nie potrafi czarować, otwierać drzwi..., dlatego niekiedy trzeba uaktywnić jeźdźca).
M. Przejrzenie dużej mapy (mapa spenetrowanego terenu, wyszczególniająca przedmioty oraz przyjazne i wrogie postacie).
N. Lądowanie/lot (tylko dla umiejących latać).
O. Napełnienie butelki (zapas magicznego wywaru).
P. Podniesienie przedmiotu z podłogi.
R. Zmiana przedmiotu znajdującego się "w użyciu".
S. Wyrzucenie przedmiotu znajdującego się "w użyciu".
T. Jedzenie.
U. Picie z butelki.
W. Picie z kotła.

MAGIĄ WYMKNĘŁA SIĘ Z RĄK DOŚWIADCZONYCH MISTRZÓW, KAŻDY CZŁOWIEK MÓGŁ WYKORZYSTAĆ SWOJE ZASOBY MANA. POTWORY, STWORZONE PRZEZ NIEDOŚWIADCZONYCH CZAROWNIKÓW WYRWAŁY SIĘ SPOD KONTROLI. ROZPOCZĘŁY SIĘ KRWAWE WOJNY...

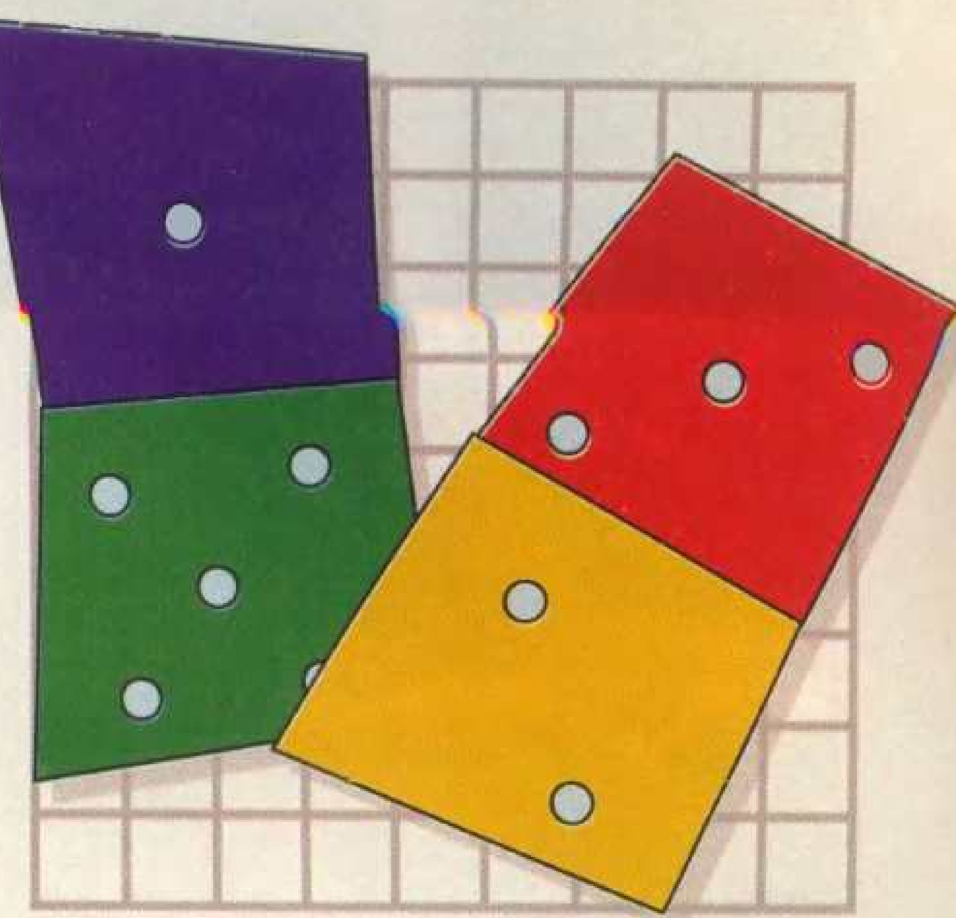
PANEL ZAKOŃCZENIA TURY

Oprócz ikon C i M dostępnych w panelu głównym, są także:
Y. Przejście do następnej postaci.
Z. Koniec tury.

PANEL INFORMACYJNY POSTACI

Przedstawiony jest stan zdrowia wybranej osoby, jej cechy oraz informacje o terenie:

1. Punkty akcji.
2. Siły życiowe.
3. Budowa fizyczna.
4. Umiejętności walki (bezpośredni atak).
5. Możliwości obrony.
6. Odporność na czary.
7. Przedmiot leżący na wskazanym fragmencie podłogi.
8. Przedmiot znajdujący się "w użyciu" (pod warunkiem, że zostanie wskazana jakaś postać).
9. Okno komunikatów (informacja o wskazanych przedmiotach/ikonach).



Lords of Chaos to jeszcze jedna gra planszowa przeniesiona na ekran komputera. Głównym bohaterem jest czarownik, przedstawiciel Dobra, a jego przeciwnikiem oczywiście "czarny charakter" posiadający zbliżone możliwości. Historia stara jak świat: walka dobra ze złem. Głównym zadaniem czarownika jest przetrwanie do chwili, w której ukaże się magiczny portal, aby mógł powrócić na Limbo.

Grafika jest średniej klasy, podobnie jak dźwięk. Natomiast cenną zaletą tej gry jest możliwość uczestniczenia w niej nawet czterech osób. Oprócz tego Lords of Chaos zawiera interesujący "edytor czarowników" — w zamian za określoną liczbę punktów doświadczenia można podwyższyć swój poziom umiejętności oraz wybrać czary, które będą użyte w danym scena-



WIĘKSZOŚĆ MAGÓW POSTANOWIŁA OPUŚCIĆ OPANOWANY PRZEZ CHAOS ŚWIAT. STWORZYLI MAGICZNĄ KRAINĘ ZWANĄ LIMBO ORAZ PROWADZĄCE DO NIEJ PORTALE. WIELE LAT PÓŹNIEJ STARY ŚWIAT ZOSTAŁ ZNISZCZONY, ROZPADŁ SIĘ NA LICZNE MAŁE KRAINY. STOWARZYSZENIE MAGÓW, ŻYJĄCE NA LIMBO, POSTANOWIŁO WYSŁAĆ SWOICH PRZEDSTAWICIELI NA EKSPLORACJĘ POWSTAŁYCH W TEN SPOSÓB ŚWIATÓW.

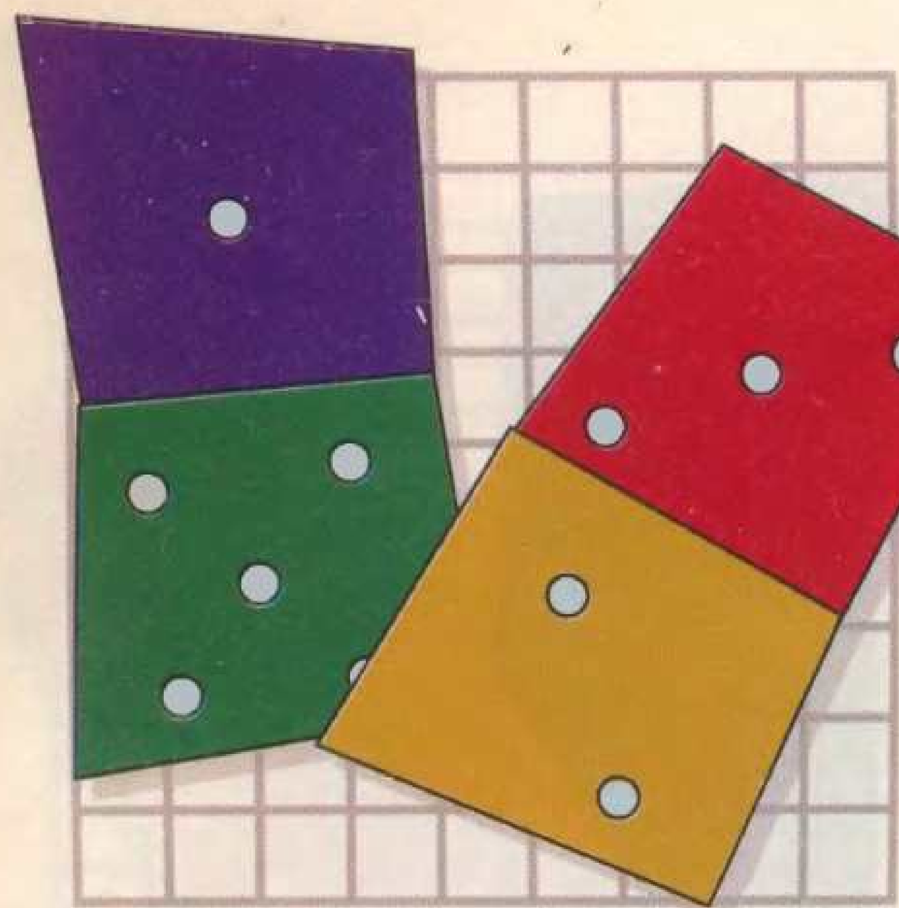


riuszu (wersja główna gry zawiera trzy, przygotowane zostały też trzy następne).

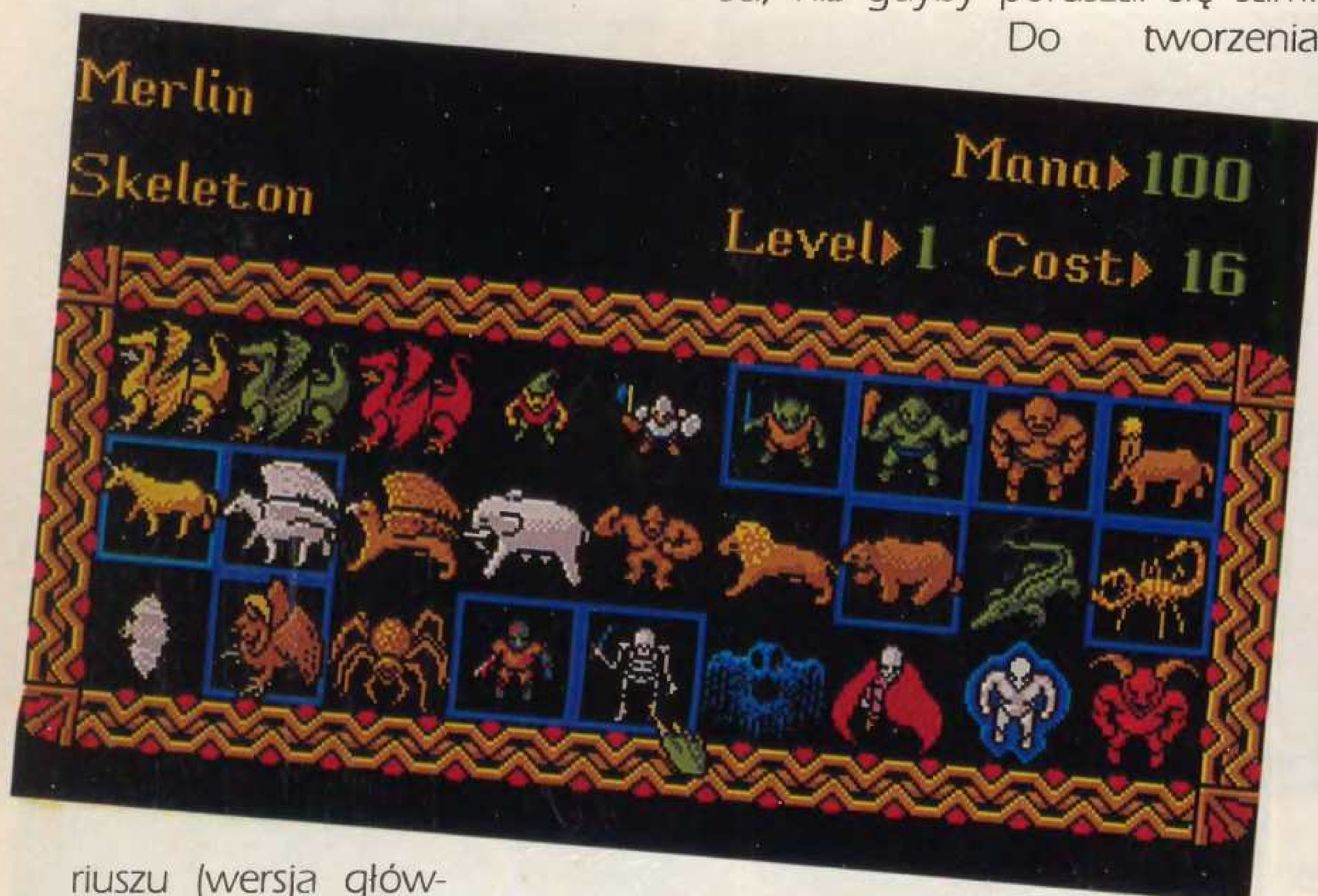
Sterujemy przy pomocy myszy, poważnym udogodnieniem są komunikaty pojawiające się po wskazaniu dowolnej ikony czy przedmiotu. Gra podzielona jest na rundy, po zakończeniu każdej przedstawiane są "osiągnięcia" przeciwnika. Ilość działań ograniczają znacznie tzw. punkty akcji (action points). Oprócz przemieszczania się, otwierania drzwi, szuflad itd. czarownik może także rzucać zaklęcia. Wybór czarów jest znaczny:

a) 20 czarów do obrony, ataku, tworzenia magicznych wywarów...
b) 27 czarów, kreujących przyjazne potwory.

Możliwości korzystania z nich



ograniczone są poziomem Mana (każde zaklęcie powoduje zmniejszenie energii) oraz ilością zakupionych wcześniej czarów. Wyczarowane stwory mogą się także przemieszczać, co znacznie przyspiesza penetrację terenu. Można wykorzystać je także jako wierzchowce (np. pegaza), co umożliwi czarownikowi wykonanie znacznie większej liczby czynności, niż gdyby poruszał się sam. Do tworzenia



magicznych napojów potrzebne jest nie tylko odpowiednie naczynie, ale także dodatkowe składniki (np. do stworzenia Speed Potion siarka).

W labiryncie można znaleźć wiele użytecznych przedmiotów — od kluczy, przez żywność i napoje, do różnego rodzaju uzbrojenia, w które można wyposażyć swoich "podopiecznych".

Lords of Chaos nie wymaga błyskawicznego refleksu, można zastanowić się spokojnie przed podjęciem jakiegokolwiek działania. Jej zaletą jest prostota i zapewne dlatego daje dużo przyjemności. Godna polecenia miłośnikom gier przygodowych z elementami strategii.

Jacek Ilczuk



ŚWIATŁO W KRAINIE CIENI

SHADOWLANDS WYDAJE BYĆ SIĘ JESZCZE JEDNĄ Z SZEREGU GIER ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS. OD KLASYKÓW TYPU DUNGEON MASTER RÓŻNI JĄ SPOSÓB PRZEDSTAWIENIA ŚWIATA. WIDOK PODZIEMI PRZEKAZYWANY JEST NIE PRZEZ OCZY KIEROWANYCH POSTACI — DRUŻYNĘ MOŻNA OBSERWOWAĆ Z BOKU, A OTACZAJĄCY JĄ TEREN AKCJI JEST JAKBY NA TRÓJWYMIAROWYM PLANIE. DODATKOWĄ ATRAKCJĄ JEST MOŻLIWOŚĆ DZIELENIA DRUŻYNY NA GRUPY — KAŻDA POSTAĆ MOŻE WYKONYWAĆ W TYM SAMYM MOMENCIE INNE ZADANIA, A NAWET ZNAJDOWAĆ SIĘ NA INNYM POZIOMIE LABIRYNTU!

Scenariusz uwzględnia podstawowe założenia gier AD & D — tajemnicze podziemia, płyty na posadzce, zapadnie, dźwignie, klucze, skarby oraz potwory najróżnorodniejszych gatunków.

LORDS OF CHAOS
Blade Software 1991
Przygodowa
Amiga, Atari ST

Grafika	75%
Dźwięk	70%
Grywalność	85%
Pomysł	70%
Ogółem	75%

Grafika oddaje doskonale atmosferę gry - ciemność rozświetlana blaskiem pochodni, dość znaczna liczba szczegółów. Również efekty dźwiękowe nastrojowo współgrają z akcją gry — wyraźnie słychać przeraźliwy zgrzyt otwieranych drzwi i odgłosy wydawane przez potwornych mieszkańców podziemi.

Przed rozpoczęciem wędrówki po podziemiach należy stworzyć drużynę, której członków możemy samodzielnie wykreować (generate characters), albo skorzystać z gotowych postaci stworzonych przez autorów Shadowlands (quick start). Sterowanie drużyną odbywa się przy pomocy dwóch ekranów:

— GŁÓWNEGO — rozkazy wydaje się za pomocą umieszczonych na nim sylwetek bohaterów.
— DANYCH OSOBOWYCH — przechodzi się do niego przez wskazanie (PPM) wybranej sylwetki.

Pierwszy poziom gry nie ma nic wspólnego z tytułową ciemnością — drużyna znajduje się w dosyć rzadkim lasku. Brak tu jakichś atrakcji czy poważnych przeciwników (tylko bardzo wolno latające ptaki, które można łatwo pokonać). Należy zabrać kije (Stick), które przydadzą się w walce, łuk (Bow) oraz pozbierać leżące na całym obszarze poziomu jabłka (Apple).

Można też odczytać napis na pomniku — FIELD OF THE FALLEN HEROES. Potem nie zostaje już nic innego, jak zejść na drugi poziom. Koniecznie trzeba

ŚWIATŁO W

EKRAN DANYCH OSOBOWYCH



1. Niesione przedmioty.
2. Przedmiot znajdujący się "w użyciu" (prawa dłoń). Podane informacje: nazwa, waga przedmiotu (weight), siły magiczne, zużycie (magic force) — pierwsza wielkość oznacza, ile magicznej energii przedmiot posiada, druga — jaka była jej maksymalna wielkość.

   Waga — ikona znajdująca się nad przedmiotem służy do transferu sił magicznych, jedna szala przekazuje energię do wybranej rzeczy, druga — postaci.

3. Rodzaje szyku, w jakim porusza się drużyna. Można samodzielnie tworzyć ustawienia — przestawiając pionki, także dla dwóch grup.
4. Imię wybranej postaci.
5. Cechy charakteryzujące postać:
   — combat lvl — umiejętność walki,
   — magic lvl — opanowanie magii,
   — strength — siła (pierwsza liczba — aktualna wielkość, druga — maksymalna),
   — health — zdrowie (dane liczbowe — j.w.),
   — armour — zbroja (j.w.).
6. Dane dodatkowe:
   — food — zaspokojenie głodu,
   — water — zaspokojenie pragnienia,
   — force — siły magiczne.
7. Oko — można położyć spać całą grupę lub tylko jedną osobę, wtedy reszta drużyny może dalej penetrować labirynt. Podczas snu występuje większe zapotrzebowanie na żywność i wodę, dlatego warto odpoczywać w pobliżu fontanny.
8. Usta — jedzenie i picie.
9. Operacje dyskowe.
10. Wybrana postać — przedmioty niesione w dłoniach, można tutaj wymieniać je między postaciami.

zabrać wiszące obok schodów pochodnie (Torch).

W pierwszej komnacie drugiego poziomu znajdują się trzy srebrne monety (Silver Coin) oraz napis na tablicy: "I AM THE ORACLE. CROSS MY PALM WITH SILVER AND I WILL BE YOUR GUIDE". Po wrzuceniu w otwór na ścianie srebrnej monety pojawia się dodatkowa tablica z napisem: "GOOD! YOU LEARN QUICKLY".

Pierwsze drzwi można otworzyć dźwignią znajdującą się obok, idąc dalej można znaleźć kij, chleb (Bread), butelkę wypełnioną wodą (Water Flask) oraz pustą butelkę (Empty Flask), którą można napełnić wodą ze źródła.

Po przejściu tego rejonu labiryntu, drużyna spotyka obok fontanny pierwszego przeciwnika — szkielet, on też ma pustą butelkę.

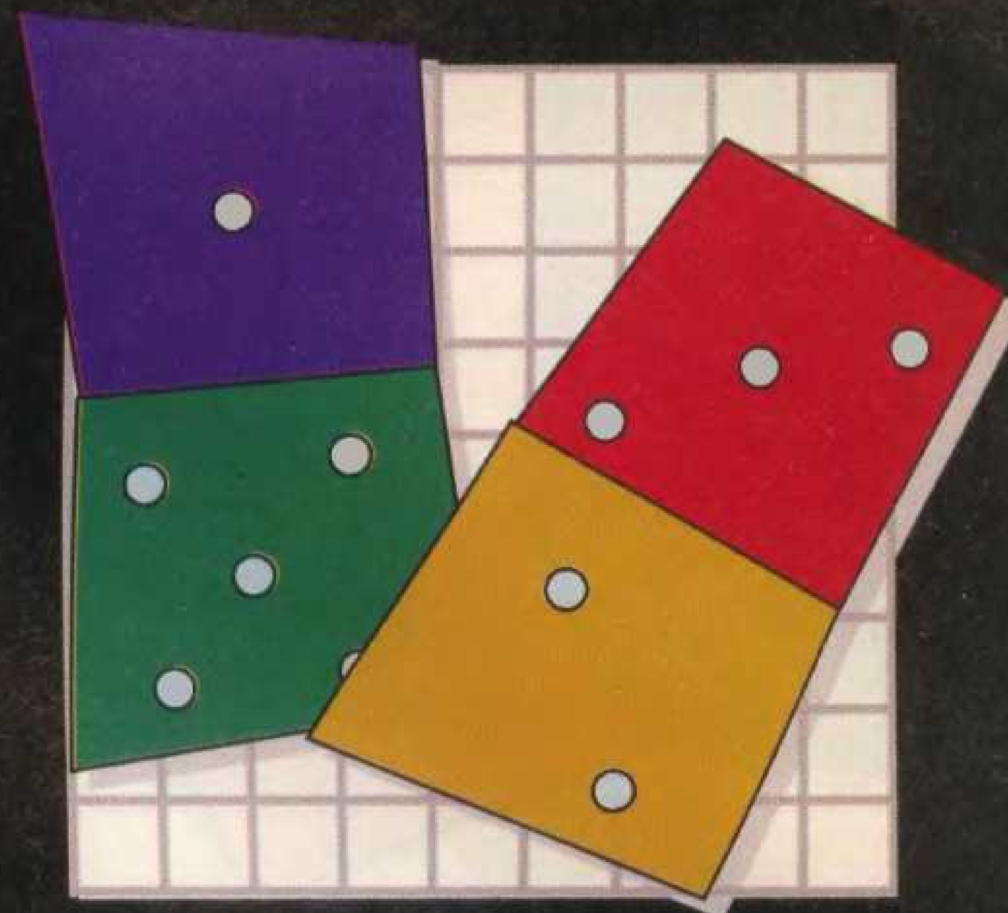
W następnej części podziemi można znaleźć miedziaka (Copper Coin) oraz jabłko.

Jeżeli drużyna pójdzie na prawo, znajdzie się w pustym pomieszczeniu. W jednym narożniku, obok płonącej pochodni, znajduje się przycisk — ruchoma cegła. Teraz stan posiadania drużyny zwiększy się o sztylet (Dagger) i dwie monety, miedzianą i srebrną.

Również z lewej strony jest ruchoma cegła, której naciśnięcie aktywizuje tablicę — EXCELLENT! Drużyna otrzymuje srebrną monetę i napój siły (Strength Potion).

Dalej znajduje się szkielet pilnujący drzwi wyposażonych w zamek, obok leży klucz (Key).

Następne pomieszczenie zamykają drzwi, które nie posiadają zwykłego zamka lub dźwigni. Znajduje się w nim tablica — 1 SILVER FOR GOOD ADVICE. Po wrzuceniu do otworu na ścianie srebrnej monety pojawia się następna tablica — ALIGHT HERE TO REACH YOUR NEXT STOP. Należy położyć obok na posadzce palącą się pochodnię — drzwi pozostaną otwarte do chwili, gdy się ona nie wypali.



W następnej komnacie znajduje się jabłko, kij, płyta na podłodze oraz tablica — WEIGHT AND SEE. Kładąc na płycie jakiś przedmiot otwieramy drzwi do niewielkiego pomieszczenia, w którym poza szczurami i kościotrupem można znaleźć tarczę oraz skrzynię, a w niej pustą butelkę i sztylet.

Dalej ciągnie się długi korytarz z fontanną, który przechodzi w nieco szerszy pasaż. Można znaleźć w nim kolejną srebrną monetę oraz napotkać następnego przeciwnika. Na koń-

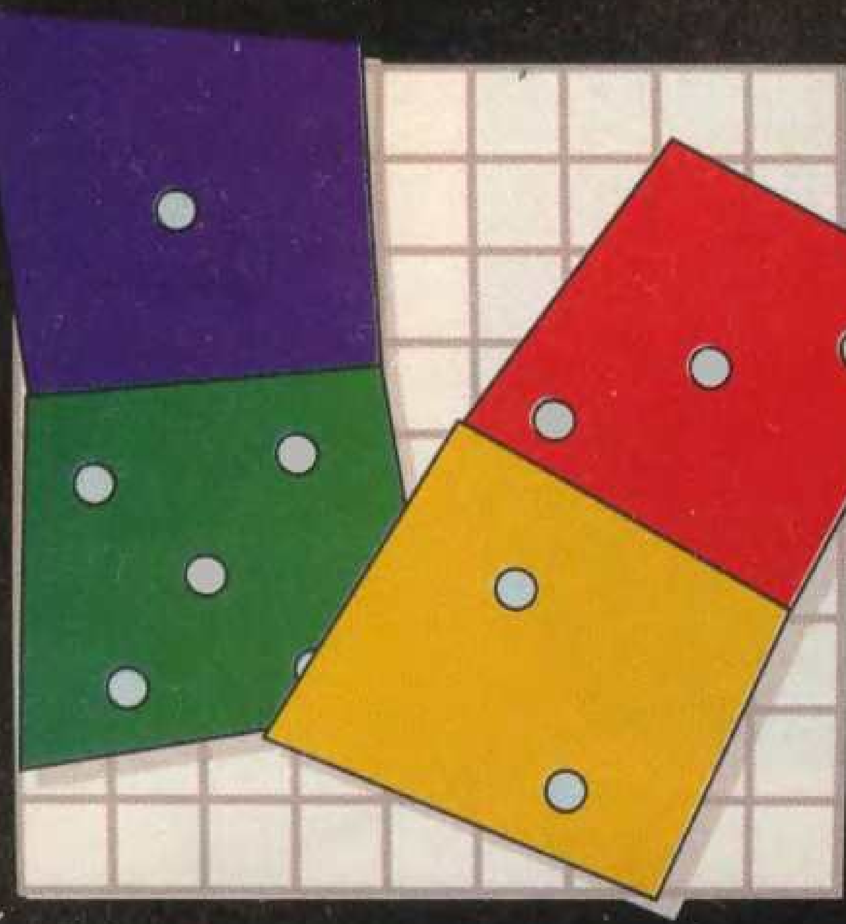
SYLWETKA BOHATERA



Wskazując (LPM) określoną część ciała można wydawać rozkazy dla tej osoby lub dla całej grupy.

A. Strzałki służące do zmiany niesionego w prawej dłoni przedmiotu.
B. Prawa ręka — użycie przedmiotu, np. zaatakowanie przeciwnika, wrzucenie monety... (wskazany przeciwnik, otwór w ścianie zaczyna błyskać, podobnie jest w wypadku innych działań: podnoszenia przedmiotów, picia z fontann, itd.).
C. Lewa ręka — podniesienie przedmiotu, użycie dźwigni do otwierania drzwi...
D. Obie dłonie — rzut przedmiotem trzymanym w prawej ręce, należy wskazać cel.
E. Głowa — czytanie napisów na tabliczkach, picie...
F. Prawa noga — przemieszczenie postaci do wskazanego miejsca, inne osoby podążają za nią w określonym szyku.
G. Lewa noga — przemieszczenie pojedynczego bohatera.
H. Poziom życia.
I. Kaganek — jeżeli pojawia się tutaj płomyk, oznacza to, że postać ma palącą się jeszcze pochodnię.

KRAINIE CIENI



cu korytarza znajdują się drzwi, które otwiera się za pomocą płyty podłogowej. W następnym pomieszczeniu jest fontanna, można poszukać srebrnej monety. W kolejnej komnacie z fontanną znajduje się chleb oraz przeciwnik, wyposażony w napój siły.

Pasaż wychodzący z pomieszczenia prowadzi do drzwi otwieranych dwoma dźwigniami (po drodze można znaleźć chleb i dwa jabłka). Tutaj drużyna spotka dość trudnego przeciwnika.

Dalsza droga wymaga nieco innego podejścia, na podłodze znajdują się cztery płyty, na każdej z nich musi stanąć jeden z członków grupy — otwierają się wtedy kolejne drzwi. Otwór w ścianie czeka na wrzucenie srebrnej monety. Po wypełnieniu tej niemej prośby — niespodzianka, tym razem dowiemy się z tablicy, że... I AM GETTING RICH ON YOUR IGNORANCE, ktoś sobie z nas zażartował.

Na wprost od wyjścia znajdują się następne drzwi, a obok nich oczywiście otwór na srebrną monetę. Tym razem po wrzuceniu monety pojawiają się trzy tablice, pierwsza — THERE MAY BE A SMALL DETAIL YOU HAVE OVERLOOKED, dwie następne wskazują miejsce na ścianie, które należy przycisnąć.

Za drzwiami znajduje się pomieszczenie, w którym czeka na śmiałków najtrudniejszy, na tym poziomie, przeciwnik do pokonania. W podłodze znajdują się zapadnie prowadzące na następny poziom (początek trzeciego). Na podłodze leży też zwój z zaklęciem — niech stanie się światło! (Light). Można nie wdawać się w kolejną bijatykę, obejść zapadnie, zabrać zwój i pochodnię, a następnie szybko uciec.

W korytarzu, przy fontannie, znajduje się klucz. Otwiera on drzwi prowadzące do ostatniego pomieszczenia znajdującego się na tym poziomie, a tam czekają dwa szkielety, laska — Staff i napój siły oraz klucz i trochę żywności — Drumstick.

Teraz można już zejść po schodach na poziom trzeci...

Gra Shadowlands może budzić mieszane uczucia, z uwagi na niestandardowe podejście do kanonów Role-Playing. Jednak niewątpliwa nowość zastosowanych rozwiązań — szczególnie możliwość rozbicia drużyny, a także wysoki poziom trudności gry — konieczne jest obejrzenie każdego (dosłownie) fragmentu labiryntu, aby bohaterowie nie umierali za szybko; to wszystko powoduje, że nie ma tutaj miejsca na nudne przesuwanie zbioru postaci po komputerowej planszy. Coś dla osób, które mają sporo wolnego czasu, odpowiednie zamiłowania i łatwo się nie zniechęcają ...

Jacek Ilczuk

SHADOWLANDS

Damark 1992
Przygodowa
Amiga, Atari ST

Grafika	75%
Dźwięk	80%
Grywalność	65%
Pomysł	85%
Ogółem	75%

EKRAN TWORZENIA POSTACI

A. Wygląd.
B, C, D, E. Zmiany wyglądu bohatera (włosy, oczy, nos, usta/podbródek).
F. Zmiana parametrów — kolejne, losowo wybierane wielkości, aż do momentu akceptacji całej postaci.
G. Dane osobowe:
— combat — umiejętności walki,
— magic — opanowanie sztuki czarnoksięskiej,
— strength — siła, wytrzymałość,
— health — zdrowie,
H. Nadanie imion, przy rezygnacji z tej opcji, postacie otrzymają standardowe imiona — Magician, Warrior, Orc, Priest.
I. Enter the Shadowlands — rozpoczęcie wyprawy.



WIZKID

Wizkid należy do gier, które trudno jednoznacznie ocenić. Można usłyszeć na jej temat sporo złego, ale pojawiło się także wiele pozytywnych opinii. Charakterystyczne są tutaj oceny w brytyjskich magazynach komputerowych, (The One — 92%, Amiga Power — 91%, ST Format — 92%). Natychmiast nasuwa się pytanie: co takiego jest w tej grze, że budzi tak wielki entuzjazm wśród dziennikarzy?

Podobnie, trudno jednoznacznie zaklasyfikować Wizkida do określonego gatunku. Każdy poziom rozpoczyna się fazą zręcznościową, czymś pośrednim między grą typu Arkanoid, a Push-Over (wyjątek od reguły stanowi poziom 6 — dla odmiany jest to strzelanina!). Na każdym z ekranów tej zręcznościowej części gry znajdują się "cegły", które bohater musi strącać na krążących w okolicy przeciwników — wszelkie gatunki owadów, pingwiny, kurczaki itp. Niektóre z nich zmieniają się później w coś w rodzaju baniek mydlanych, które po zebraniu stają się nutami. Pięciolinia w górnej części ekranu zawiera fragment muzyczki — po skompletowaniu wszystkich nut kończy się zręcznościowy etap danego poziomu.

Z zebranych podczas gry funduszy (niektóre "potworki" po zlikwidowaniu zmieniają się w gotówkę, a po skompletowaniu melodii otrzymuje się całkiem sporą dotację), można zakupić w sklepie różne przedmioty przydatne w następnej fazie gry: przygodowo - logicznej. Należy tutaj, przy pomocy posiadanych przedmiotów rozwiązać stworzone przez twórców gry zagadki. Doprowadzi to w końcu do spotkania z kolejnym kotem i do przejścia na następny poziom.

Gra rozpoczyna się od treningu — poziom 0 — Wizkid Training College, zapoznanie z ogólnymi zasadami zręcznościowej fazy gry.

Później można przejść do właściwych poziomów:

1. Sunset Wizovard.
2. Ahoy Wiz Maties.
3. Mount Wizimanjaro.
4. Elementree My Dear Wizkid.
5. Ghost of Wizkid Past.
6. Wizkid and the Wizball Mystery.
7. Wizkid Goes to the Circus.
8. Wizkid Meets Dog Girl.
9. JailHouse Wizkid.

Po przejściu tych wszystkich poziomów dochodzi do finałowego spotkania z porywaczem.

Dobrym przykładem problemów, które można napotkać w logiczno - przygodowej fazie gry, jest jej pierwszy poziom.





W sklepie dostępne są następujące przedmioty:

Carrot on Stick — 100 USD
Newspaper — 50 USD
Blue Diamond — 250 USD
Token — 150 USD
Star — 100 USD

RODZICE WIZKIDA ZOSTALI PORWANI I WYWIEZIENI NA ODLEGŁĄ WYSPĘ. ICH SYN MUSI POSPIESZYĆ NA RATUNEK. WRAZ Z NIM WYRUSZAJĄ (DO OSTATECZNEJ ROZGRYWKI) KOTY — PO JEDNYM NA KAŻDYM Z DZIEWIĘCIU POZIOMÓW

Należy kupić pierwsze cztery. Jeżeli zabraknie gotówki, można przejść z powrotem do zręcznościowej fazy gry (Exit Head). W sklepie można wykorzystać taki scenariusz działania:

a. trzeba mieć przynajmniej pięć gwiazdek (liczba żyć w aktualnie wykorzystywanym kredycie),
b. oprócz tego Wizkid powinien mieć minimum 100 USD,
c. należy zakupić Star, w tym przypadku wiąże się to z nagrodą (200 USD), w efekcie na koncie pozostanie przynajmniej ta suma,
d. wybrać grę w pełnej postaci ("na nogach") — Exit Body,
e. po przejściu do ekranu "ze studnią" — ściągnąć z powrotem balonik (joy do dołu),
f. Wizkid znajdzie się ponownie w sklepie i jeszcze raz może zakupić Star — nowy przypływ gotówki!
g. i tak dalej, aż do znudzenia...

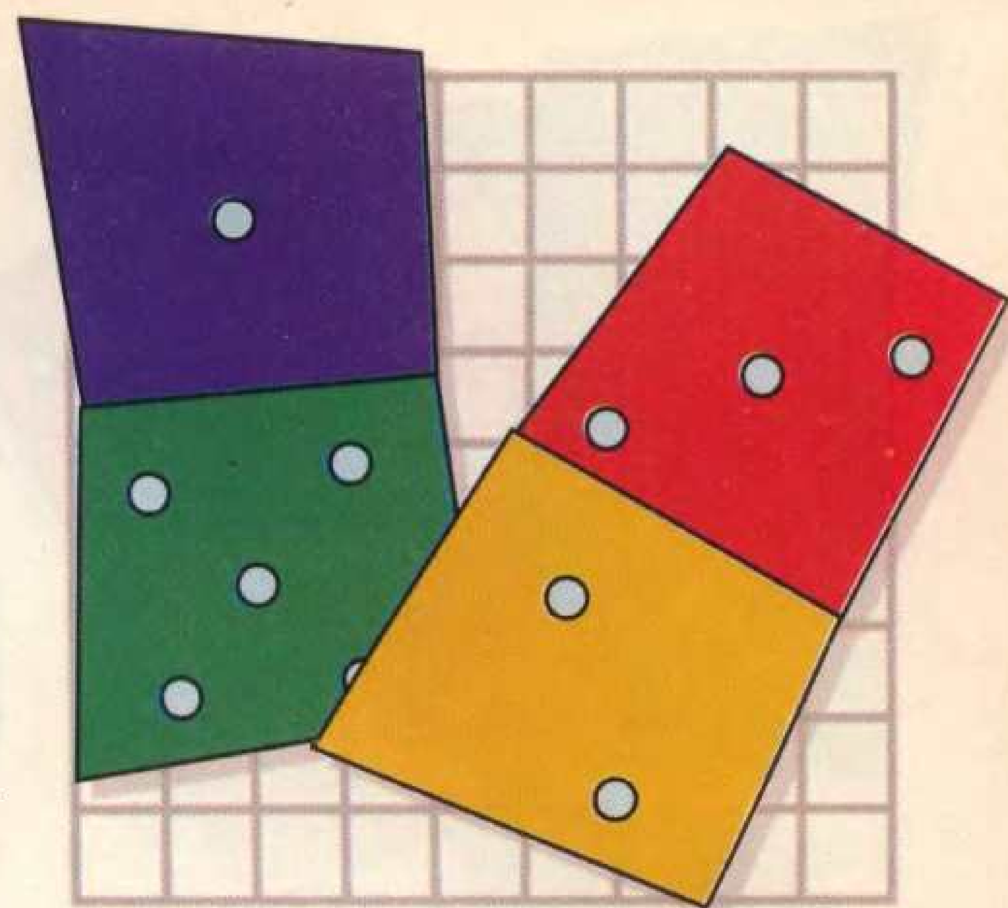
Po zakupie przedmiotów można przejść do logiczno-przygodowej fazy gry — Exit Body.

Najpierw trzeba podskakiwać pod korbą studni, potem na niej — pojawi się kilka "baniek mydlanych", a później wiadro. Można wskoczyć do niego — skończy się to długim zjazdem w podziemia, w których znajduje się przybytek, zwany popularnie WC (dosyć dziwne położenie). Najpierw należy wkroczyć do damskiej toalety (no, no), zabrać puszkę Spiked Cola. Później zajrzeć do sąsiedniego pomieszczenia i skorzystać z czwartego, od prawej strony, pisuaru. Następnie szybko skierować się do wyjścia — śmierć przez utopienie w toalecie nie należy do największych przyjemności. Wzbierająca szybko woda wyniesie wiadro na powierzchnię.

Teraz można potrząsnąć dzwonkiem znajdującym się po lewej stronie ekranu. Z nieba niespodziewanie spadną drzwi. Za nimi znajduje się "sympatyczny" piesek. Można obłaskawić go przy pomocy gazety — Newspaper. Potem spokojnie przejść do następnego pomieszczenia.

Jest to mała klitka z dwiema platformami. Znajduje się tutaj odważnik o wadze 1 kg. Należy go zabrać i położyć na górnej półce, podobnie postąpić z odważnikiem 9 kg. Następnie ustawić Wizkida na górnej półce, przy ścianie. Powinien kilkakrotnie podskoczyć — uderzając głową, otworzy wtedy klapę, pojawi się też przycisk (przy niższej platformie). Po jego wciśnięciu, w pustej dotychczas części ekranu, zjawi się osioł. Wizkid może teraz wyjść przez klapę w suficie i wsiąść na niego. Jak wiadomo, osioł to zwierzę pociągowe o dobrze wyrobionym charakterze (czyt. uparte). Aby ruszyć go z miejsca należy skorzystać ze znanej powszechnie metody "kija i marchewki" — Carrot on Stick. Dosyć długa przejażdżka kończy się niespodziewanie i gwałtownie. Po krótkim locie Wizkid znajduje się w pobliżu Oxygen Machine — należy użyć elementu Token. Pojawi się wtedy kot i można spokojnie przejść do następnego poziomu...

Jak widać, gra jest rzeczywiście niesamowita. Na następnych poziomach pojawiają się bardziej skomplikowane zagadki! Jedną z największych zalet gry jest humor, może niezbyt subtelny i niezbyt wysokich lotów, ale... Wszystko w dobrej oprawie graficznej, przy dźwiękach niezłej muzyczki. Pora odpowiedzieć na postawione we wstępie pytanie: Wizkid na entuzjazm po prostu zasługuje!





WIZKID
Sensible Soft./Ocean 92
Zręcznościowo-przygod.
Amiga, Atari ST

Grafika	85%
Dźwięk	80%
Grywalność	85%
Pomysł	95%
Ogółem	90%

Jacek Ilczuk



JUŻ W PIERWSZYM TYGODNIU SPRZEDAŻY GRY OKAZAŁO SIĘ, ŻE BĘDZIE TO KOLEJNY KASOWY PRZEBÓJ FIRMY GREMLIN, PORÓWNYWALNY JEDYNIE Z LEGENDARNYM JUŻ "KICK OFF 2".

"Zool" zasłużył sobie na takie powodzenie. Nie jest to typowa gra platformowa typu skacz, strzelaj, zbieraj itd. Dodatkowymi zadaniami są w niej zagadki, które trzeba rozwiązać — np. zagrać kilka nut na pianinie, aby można było opuścić daną sekcję. Firma Gremlin przeznaczyła znaczną sumę pieniędzy na reklamę gry w formie ogłoszeń, plakatów, specjalnych kubków i koszulek reklamowych, a sympatyczny Ninja z wymiaru Nt stał się nawet "honorowym" przedstawicielem rodziny komputerów Amiga.

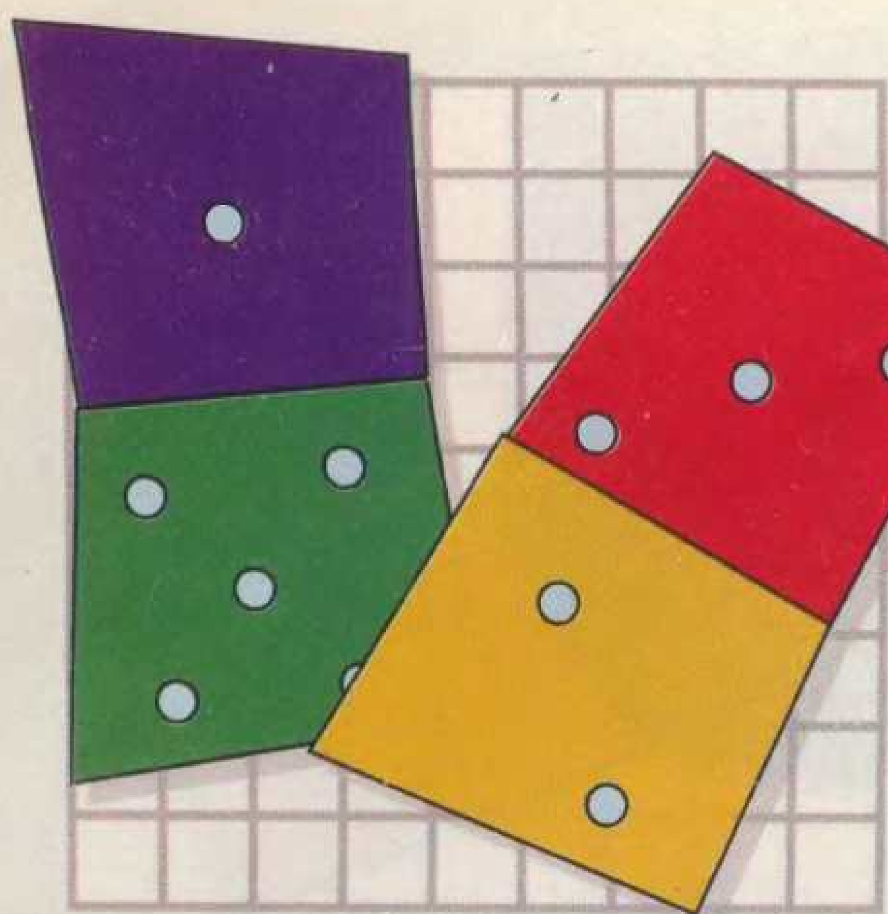
Tytułowy bohater przyczynił się do zwiększenia sprzedaży tych komputerów, gdyż prawie każda zachodnia firma posiadająca Amigi w swojej ofercie, dostarczała je wraz z tzw. Zool Pack — pięć świetnych gier, oczywiście z Zoolem na czele.

"Zool" jest grą platformową, wyróżniającą się bardzo staranną animacją postaci, bajecznie kolorową grafiką, ciekawymi efektami dźwiękowymi i wciągającą akcją. Bohater gry został przeniesiony do innego systemu gwiezdnego, daleko od swojej macierzystej planety. Okazało się jednak, że jest to









tylko sprawdzian jego umiejętności. Zool musi dowieść Wysokiej Komisji, że zasługuje na miano międzygalaktycznego Wojownika Ninja.

Jego zadaniem jest szczęśliwe przedostanie się przez wszystkie siedem planet, rzy duże sekcje po każdej, co daje razem 21 etapów do przejścia. Oczywiście pełno tam niebezpieczeństw i pułapek, a także wrogich stworów. Po przedostaniu się przez kolejne 3 sekcje, przed wejściem do następnego świata, czeka nadzwyczaj duży i trudny do zniszczenia strażnik. Tylko doskonałe manewrowanie joystickiem (plus FIRE) daje szansę wygrania w tym pojedynku.

Musimy spełnić jeszcze kilka innych warunków, aby awansować do następnej sekcji. Należy kolekcjonować wszystkie napotkane (nieruchome i dość małe) przedmioty. Zebranie odpowiedniej ich liczby otworzy wrota do kolejnego etapu. Praktycznie w każdej sekcji jest zatrzęsienie różnych ukrytych przedmiotów, bonusów, a nawet odrębnych gier(!). Dobrym przykładem może być taka sytuacja: gramy sobie spokojnie na drugim etapie, i nagle poprzez skok w odpowiednie miejsce zostajemy przeniesieni na planszę zupełnie innej gatunkowo gry — poziomo przesuwającej się strzelaniny. Należy wtedy niszczyć wszystko, co będzie stawiało opór i przetrwać do końca (co jest niewątpliwie zadaniem bardzo trudnym). Inne przykłady: zagranie odpowiedniej melodii otwiera wejście do ukrytego poziomu, a zniszczenie pięścią ściany pozwala zdobyć bardzo cenne przedmioty, itp.



Inne przydatne bonusy, to:

bomba — niszczy wszystko co wrogie na ekranie gry,

super-skok — umożliwia dostanie się na wyższe platformy,

brat-widmo — cień, który wykona wszystko, co zrobił Zool, lecz z dwusekundowym opóźnieniem,

tarcza — chroni przed kolcami.

Na Zoola czekają całe zastępy wstrętnych stworków, które chcą go powstrzymać w drodze do celu. Wszystkie kreatury są uzależnione od scenerii danego świata (o których za chwilę) i bardzo często wyglądają jak przedmioty znane nam z rzeczywistości, których przenigdy nie posądzalibyśmy o tak złośliwy charakter. Stworki różnią się od siebie nie tylko wyglądem, lecz również sposobami walki. Praktycznie wszystkie z nich (poza strażnikami wejść) można łatwo zniszczyć, jeśli oczywiście uda nam się je "namierzyć". Niektóre stworki wyskakują z różnych ukrytych i słabo widocznych miejsc, by wykorzystując zaskoczenie, odebrać Zoolowi nieco energii.

Niestety, są też potwory, których nie możemy zniszczyć w żaden sposób, podczas gdy one z łatwością mogą odebrać nam energię. Należą do nich kolczaste stwory, poruszające się w górę i w dół po ścianach pierwszego świata.

Dla urozmaicenia gry istnieją jeszcze pułapki. Zdecydowanie najbardziej pospolite i najpopularniejsze są kolce, na które bardzo łatwo wpaść i stracić energię. Istnieją również inne "naturalne" niebezpieczeństwa, jak woda, czy wysuwająca się z ziemi wieża, a także świece, zapalniki, piłki kolczaste i niekolczaste itd. Niektóre z nich możemy zniszczyć (np. kule bez kolców), jednak większość będzie poza zasięgiem wszystkich broni Zoola.

Istnieje wiele sposobów ominięcia niebezpieczeństw. Często zdarza się, że przyczyną naszego upadku na kolce jest zbyt słaby most, który nie utrzyma zbyt długo naszej wagi. Należy szybko po nim przebiec. Aby ominąć kolczaste kule, pchamy odpowiedni lewarek, który spowoduje chwilowe uniesienie się przeszkody i umożliwi dalszą wędrówkę.

Zool nie jest oczywiście bezbronny, może w różny sposób walczyć z przeciwnościami losu. Pierwszy z tych sposobów, moim zdaniem najlepszy ze względu na szybkość i skuteczność, to "firmowy" atak bohatera, czyli SSS (Spining Sword Slice — wirujące cięcie mieczem). Zniszczy to każdego wroga (poza strażnikami), a także napotkany rój os. Następną bronią Zoola są kule ogniste, generowane poprzez siłę woli, które zniszczą prawie każdego wroga. Jest to z pewnością najprostsze rozwiązanie, lecz czasami zawodzi, ze względu na strukturę niektórych potworków. Np. delikwenci z drugiego poziomu są zbudowani tak, aby odbić każdą kulę pod kątem 90 stopni. Przeciwko nim używamy innych metod walki.

Kolejną możliwością ataku jest uderzenie pięścią lub kopnięcie, niestety, niezbyt skuteczne — za mały zasięg. Jest jeszcze jedna metoda: w biegu możemy pchnąć joystick w dół, co spowoduje kopnięcie w poślizgu. Bardzo przydatny atak, szczególnie w drugim etapie. Ostatnim sposobem zabijania wszędobylskich stworków jest po prostu naskoczenie im na głowę. Należy przy tym uważać, gdyż nie zawsze wylądujemy w odpowiednim miejscu.

Niestety, po dotknięciu jakiegokolwiek stworka lub pułapki, Zool traci jedną z trzech drogocennych jednostek siły. Po stracie wszystkich jednostek lub po upływie limitu czasu, bohater traci jedno z pięciu żyć. Poziom energii możemy uzupełnić poprzez złapanie muchy, która wylatuje czasami z potworków po ich zniszczeniu. Podróżując przez różne zakamarki, możemy znaleźć drogocenne życia, bonus hamujący upływ czasu i inne cenne ułatwienia.

Grę zaczynamy w Świecie Słodyczy. Jak zapewne się domyślacie, Zool będzie podróżował wśród różnych czekoladek, lizaków, łakoci itp. Ciekawostka — sponsorem jest producent lizaków Chupa Chups. Po udanym przejściu tego świata musimy pamiętać, że była to dopiero 1/6 całej gry, a czekają na nas: Świat Muzyczny, Świat Owocowy — moim zdaniem najładniejszy, Świat Narzędzi, Świat Zabawek oraz ostatecznie Świat Zabaw — znacznie różniący się od poprzedniego, w którym czekają nas dwie niespodzianki.

Podam teraz kilka podpowiedzi do gry:

1. Otoczenie może kryć wiele przedmiotów (spróbuj użyć SSS na lizaku Chupa Chups w pierwszym etapie, a na średniej wielkości marchewce w trzecim).
2. Osy należy zabijać jak najszybciej, mnożą się błyskawicznie.
3. Uderzenie pięścią w niektóre ze ścian może dużo ujawnić.
4. Na ostatnim poziomie wszędobylskie młotki po uderzeniu w odpowiednią rzecz wybijają Zoola do góry.

Ciekaw jestem, czy ktoś jest w stanie pobić mój rekord: 49 sekund — Sekcja 1-1 (bez ułatwień!), poziom trudności — Normal, szybkość — Normal, Inertia — On!

Za rekomendację "Zoola" niech służy fakt, że zdobył on trzy cenne nagrody: Najlepsza Gra Roku 1992, Najlepsza Postać W Grze, Najlepsze Efekty Dźwiękowe W Grze.

Opis powstał na podstawie wersji gry na Amigę.

Szymon Grabowski.

ZOOL

Gremlin Graphics 1992
Zręcznościowa
Amiga, Atari ST, IBM PC

Grafika	90%
Dźwięk	85%
Grywalność	90%
Pomysł	85%
Ogółem	90%

tete

TIPS & TRICKS

PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

Indeks programów

TIPS & TRICKS — zgodnie z życzeniami Czytelników zwiększyliśmy objętość wkładki "tete"! Materiał uporządkowany jest alfabetycznie (tytułami gier), w nawiasie podajemy rodzaj komputera, na jakim Tip powinien działać. Każda pozycja ma swojego autora — szperacza.

Nie zawiedliście nas! Otrzymaliśmy duuużo listów z tipami, uwagami i z różnymi takimi propozycjami. Cieszymy się jak dzieci i prosimy: więcej, gęściej, lepiej! Niestety, część tej korespondencji padła łupem pospolitego złodzieja, prosimy zatem osoby, które nie ujrzały swoich propozycji na łamach bieżącej wkładki "tete", o powtórne przysłanie nam swoich sztuczek.

Hej! Nie wszystkim podobały się rysuneczki w "tete". No i bardzo dobrze! Czekamy zatem na efekty Waszej — marginesowo - szkolnej, rysowanej, malowanej, bądź psikanej — Twórczości.

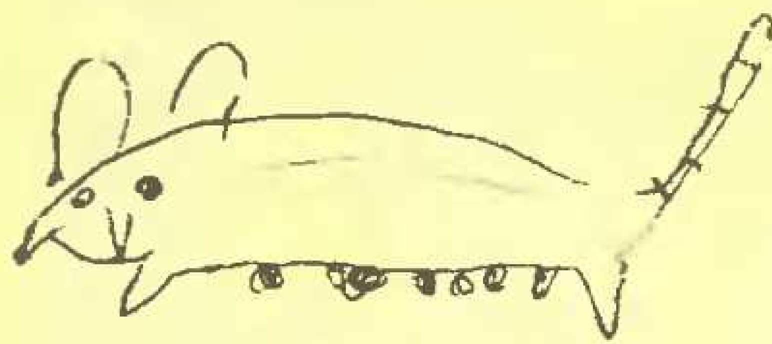
Główną Nagrodę "tete" — 3 mln złotych — w nieustającym konkursie na najlepszy, najciekawszy TIP miesiąca, zdobył TOMASZ CEJNER z Bielsko-Białej za tip do PEŁNEJ wersji gry Wolfenstein 3-D. Gratulujemy! Każdy ma szansę w tym konkursie. Wystarczy trochę poszperać i zbiór swoich propozycji przesłać na adres redakcji Gamblera, z dopiskiem "tete".

Przypominamy, w każdej wkładce "tete" dajemy jeden wymyślony przez nas Tip do gry, która nie istnieje. Każdy, kto odgadnie, która to gra, i przyśle prawidłową odpowiedź, może wylosować ciekawą grę z polską instrukcją obsługi. W numerze 0/93 Gamblera "fałszywką" była gra Dragons and Virgins. Otrzymaliśmy tylko 2 (dwie) prawidłowe odpowiedzi, nagrody otrzymują: Tomasz Barszcz z Lublina i Rafał Wywioł z Katowic.

Imć Mutator

ADVENTURE OF MOKTAR (Amiga)

Kody do poszczególnych poziomów:
1. 6752
2. 2845
3. 3559
4. 1015
5. 9822
6. 7541
8. 2466



Marcin Pióro (Polska)

ADVENTURES OF ROBIN HOOD (Amiga)

Kilka niezbędnych wskazówek:

1. Poczekaj, aż zostanie wydana ustawa zakazująca polowania na jelenie. Strażnicy przyłapią chłopa na kłusownictwie i będą chcieli go powiesić. Oczywiście staniesz w obronie głodnego biedaka, a wtedy Szkarłatny Will przyłączy się do Ciebie i ofiaruje róg, niezbędny do przywołania leśnej drużyny.
2. Udaj się do pustelnika, porozmawiaj z nim uprzejmie, a dostaniesz mapę.
3. Podrywaj Marion, aż otrzymasz od niej pierścień, który umożliwi Ci zajrzeć głęboko w czyjąś duszę.
4. Przyczaj się na drodze między zamkiem a opactwem, a gdy pojawi się gruby mnich — braciszek Tuck, odbierz mu pękate od złota mieszki i przekonaj go, aby się do Ciebie przyłączył.
5. Ulżyj w cierpieniu bestii z jaskini (wyjmij dokuczający jej cierń), otrzymasz w podzięce piorun, którym ją czym prędzej zabij (człowiek zwierzakowi... człowiekiem!).
6. Pogadaj z kaczką z zamkowego jeziorka, odbierz jej pióro (nawet siłą).
7. Poszukaj cennego grzyba (wskrzesza zabitych!), przypomina zrobione z białych kwiatów kółko.
8. Udaj się na południe, znajdziesz tam wysepkę, do której dostępu będzie bronił Mały John. Walcz z nim, nawet jak przegrasz — zyskasz przyjaciela.
9. Robin Hood nie może się obejść bez poparcia pospólstwa z hrabstwa Nottingham. A oto jeden ze sposobów zdobycia popularności: zaatakuj strażnika w zamku, następnie uderz w niego piorunem i "w nogi".
10. Dalej radź sobie sam...

Tomasz Barszcz (Lublin)

AFTER MIDNIGHT (IBM PC)

Nie możesz przejść Dark Corridors? Oto właściwa trasa:

N, E, N, E, S, S, S, E, N, E, N, W, N, N, W, W, N, W, S, W, S, S, W, S, E, S, E, N.

Badman (Warszawa)

ALIEN BREED'92 (Amiga)

Troszeczkę kodów do wpisania:
WON THE POOLS, BANK RAID, JUST CALL ME MOGGY, ALIENS ARE BENDERS, KEY TO THE CITY, JESUS THIS JIM BEAM IS GOOD STUFF, KATRINA HAS FARTED AND ITS A BEAUTY, SALMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED, STEVIE WONDER, ST EMULATOR, KNACKERED JOYSTICK, ELVIS MODE, THE IRAQUIS MADE THE WEAPON, MR YALE OR WHAT, WHY NOT CALL ME MOGGY AS WELL, AHH BUT WILL SHE SWALLOW IT, ALIENS LIKE MICHAEL BOLTON, VAD ADDER, LEEDS UNITED, KOKKOSLAVEN, GENERAL MOTORS, JANUARY SALE NOW ON, PC EMULATOR, I JUST LOVE TEAM 17 SOFTWARE, ST USERS, CATH, GINGER NODDY, ME ANDREAS, LINDA KYSINGER, DEPECHE, RON, BERING, ULRIKA, TEQUILA, TGM, TILT, K MAGAZINE, BOWERCLAN, JUNIOR MCMILLAN, HALLA, JOYCIE BABES, SHAUN WAKEFIELD, CRAIG WAKEFIELD, DARREN WAKEFIELD, ANDY ROBINSON, NICK ROBINSON, ELAINE ROBINSON, ANTIACTION.

Tomasz Doroz (Łódź)

ALLEY CAT (IBM PC)

Kotek ma za mało zapasowych duszyczek? Naciśnij więc klawisze CTRL + 9 podczas gry, a ofiarujesz mu w sumie dziewięć żyć.

Kazimierz Marczak (Mogilno k/Rossoszycy)

ASSASSIN (Amiga)

Nabij tyle punkciaków, żeby dostać się do High Score, a tam dla pewnych ciekawych efektów możesz wpisać następujące kody:
PSIONIC SYSTEMS, ASSASSIN, SUPERFROG, BODY BLOWS, THE ONE AND ONLY, PROJECT X, ALIEN BREED.

Tomasz Doroz (Łódź)

ASTERIX (Amiga)

Użycie klawisza F7 dodaje energii.

Darek (Sochaczew)

ATOMIX (Amiga)

Naciśnij HELP i wpisz z klawiatury hasło TIME.

Borek (Wrocław)

A-TRAIN (Amiga)

Podczas gry napisz CHEATERCHEATERWIMP (bez spacji), a dostaniesz 50,000,000 zielonych.

Tomasz Doroz (Łódź)

BATTLE ISLE (Amiga)

Kody do gry na jednego gracza

1 — LUNAR	9 — RANGG	17 — KARST
2 — LUTOF	10 — FILMO	18 — KANTO
3 — SONIX	11 — FIEST	19 — KAROT
4 — SOWYN	12 — FINXT	20 — KAISR
5 — SOSOO	13 — EBENE	21 — SYBIL
6 — SONAF	14 — EBSYL	22 — SFINX
7 — RACHE	15 — EBONY	23 — SYNOM
8 — RAMPE	16 — EBTAR	32 — DIONE

i na dwóch graczy

24 LUPOS	29 — EBTON
25 — SONNE	30 — KABEL

26 — SOTEX 31 — SYTAX
27 — RASEN 32 — NAIAD
28 — FISCH

Tomasz Doroz (Łódź)

BATTLE CHESS (Atari ST)

Pod klawiszami funkcyjnymi: F1, F5, F6, F10 — ukryty jest pokaz animacji figur.

Kajko I Kokosz (Poznań)

BATTLE SQUADRON (Amiga)

Wpisz z klawiatury hasło CASTOR, aby zostać niewidzialnym oraz ELECTRONIC (podczas oglądania czołówki), aby zmieniać niektóre opcje gry.

Klawisze F1 do F5 zmieniają siłę ognia Twojej broni, a F6 do F10 jej rodzaj.

Ninja (Żołędowo)

BEAVERS (IBM PC)

Na początku gry wpisz BIGBIGBIG (bez żadnej spacji), a potem F2 omija poziom.

Tomasz Doroz, Łódź

BUBBLE BOBBLE (Atari ST)

Przed "zbąbelkowaniem" ostatniego na planszy potworka wytwórz jak najwięcej bąbelków. Po załatwieniu tego ostatniego stworka, na niektórych planszach (zwłaszcza pierwszych) bąbelki zamieniają się w owoce.

Przemek Pokrywka (Kłodzko)

CAR VUP (Amiga)

Oto kilka przydatnych kodów:
ARNIECAR — 100 tys. pkt,
PUSSYCAT — dziewięć żyć,
BUMPER — odporność na zderzenia,
WHOOPSIE — prehistoryczna scenografia,
WOAARRGGH — przyspieszenie na zakrętach.

Borek (Wrocław)

CHAOS ENGINE (Amiga)

Gracz Preacher

LEVEL 2 — 84VHYSQC3V1#
LEVEL 3 — HALNFY2461G4
LEVEL 4 — 155PLV6W62HD

Gracz Brigand

LEVEL 2 — 6#70L5X883#K
LEVEL 3 — X5KWPJRBBF6D
LEVEL 4 — J5LMBFM##41Q



Gracz Thug

LEVEL 2 — 4RGLN7CSJQLF
LEVEL 3 — F666T5DLGNN8
LEVEL 4 — 511KWFXGOT52

Gracz Gentleman

LEVEL 2 — 2YQOKJOCT7NK
LEVEL 3 — 1SLF9H92VF#H
LEVEL 4 — 5JNPWTIKVBF9



Gracz Navvie

LEVEL 2 — 1XR1XOPRPZ5T
LEVEL 3 — ORLM1B4X1LVH
LEVEL 4 — 4H12534J93DY

Gracz Mercenary

LEVEL 2 — 599X##1ZWBND
LEVEL 3 — X5NOGD1TZPMJ
LEVEL 4 — 4OM1W#7WLWFC

Tomasz Doroz (Łódź)

CHASE HQ (Amiga)

Podczas gry przytrzymaj lewy przycisk myszy oraz Fire w joysticku (równocześnie), teraz wpisz GROWLER, a naciśnięcie klawisza "T" da Ci pełny limit czasu.

Tomasz Trzmielewski (Parczew)

CIVILIZATION (Amiga, Atari ST, IBM PC)

Zaawansowani gracze wiedzą, że karawany mogą przyspieszać budowanie cudów świata (opcja "Help build wonder" przy wejściu do miasta) — dodają wtedy do pola produkcji 50 tarcz, nie mogą natomiast pomóc w przypadku innych obiektów, co stanowiłoby znaczące ułatwienie.

Rozwiązanie tego problemu jest dość proste — przemianowujemy przedmiot produkcji na cud świata, wchodzimy do miasta karawanami, następnie wracamy do poprzedniej nazwy.

Zastosowanie tej sztuczki pozwala na gromadzenie zapasu tarcz do użycia w dowolnym, wybranym przez nas, momencie.

Przemek Pokrywka (Kłodzko)

DARKSIDE (Amiga)

Naciśnij klawisze 2 i 8 oraz Fire w joysticku — obejrzysz sobie portrety autorów gry.

Borek (Wrocław)

DENARIS (Amiga)

Po wybraniu rodzaju gry możesz włączyć opcję treningową — wciśnij wtedy klawisz Z. Następnie podłącz mysz do portu nr 2 i trzymaj wciśnięty prawy przycisk myszy w czasie, gdy gra się ładuje.

Borek (Wrocław)

DESERT STRIKE (Amiga)

Mała pomoc dla początkujących graczy:
Level 1 (AIR SUPERIORITY) — AAAAAAA
Level 2 (SCUD BUSTER) — BQJMAEK

Paweł Oramus (Kraków)

DOGS OF WAR (Amiga)

W czasie gry wpisz hasło TIMBO, teraz naciskasz F5 i jesteś nietykalny.

Borek (Wrocław)

DOOM (IBM PC)

Fajna gra, lecz czasami denerwuje liczbą różnych stworów. Można sobie pomóc zaglądając do katalogu DOOMDATA, znajdziesz tam zapisane gry. Na początku znajduje się zapis, który podajemy podczas "sejwowania".
OFFSET 56 h — stan zdrowia
OFFSET 5A h — wytrzymałość "pancerza"
OFFSET CE H — amunicja pistoletowa i do działka
OFFSET D2 h — naboje do strzelby
OFFSET DA h — zapas pocisków do bazooki

Testowane z wersją Shareware, kto sprawdzi na pełnej wersji?

Tomek Cejner (Bielsko-Biała)

DOUBLE DRAGON (Amiga)

Niesamowitą żywotność zdobędziesz w nietypowy sposób. Podłącz obydwa joysticki, uruchom grę na dwóch zawodników, następnie przyduś jednocześnie przyciski Fire w obydwu joystickach i klawisz ESCAPE.

Ninja (Żołędowo)

DRAGON BREED (Amiga)

Po zatrzymaniu gry wpisz z klawiatury hasło IREM, naciskając teraz klawisz N przechodzisz do następnego poziomu.

Damian (Łódź)

DRAGONS LAIR II (IBM PC)

Zapisz stan gry na dysku, naciskając klawisz "S". W pliku TIMEWARP.SAV zmień ostatni znak na "c", otrzymasz 99 żyć po ponownym wczytaniu gry.

Kazimierz Marczak (Mogilno k/ Rossoszycy)

DRAGON NINJA (Amiga)

W trakcie gry wpisz TERRIFIC, uaktywnisz dwa chwyty (klawisze):
F3 — nieśmiertelność,
L — następny poziom.

Damlan (Łódź)

DRAGON SCAPE (Amiga)

Naciśnięcie klawiszy TAB i 2 — przejście do następnego etapu gry.

Ninja (Żołędowo)

DRIVING FORCE (Amiga)

Poczekaj, aż ukaże się główne menu programu, teraz kliknij kursorem myszy na dwóch literach 'I' w napisie 'DRIVING'. Spowoduje to dość ciekawy efekt: gdy rozpoczniesz jazdę, samochód nie będzie zjeżdżał z drogi, ale może być obtłukiwany przez innych użytkowników dróg i mostów.

Borek (Wrocław)

DYNAMITE DUX (Amiga)

Na ekranie tytułowym napisz CHEAT, klawiszami funkcyjnymi F1 do F6 możesz zmieniać poziomy gry.

Miętus (Warszawa)

DYNASTY WARS (Amiga)

Wpisz hasło CHEAT MODE podczas wyświetlania tytułowego ekranu, a klawisz F2 przeniesie do następnego poziomu gry.

Damian (Łódź)

ELECTRO BODY (IBM PC)

Kody do drugiego poziomu:
J — 9, 2, 4, 1
K — 7, 4, 1, 1
P — 11, 3, 1, 1
Q — 7, 2, 10, 6

Baltazar (Kielce)

ELEPHANT ANTICS (Amiga)

Wpisz ITCHYARSEHOLES. Gdy ujrzysz tytułowy obrazek, zostaniesz nieśmiertelnym.

Marek (Zielona Góra)

E-MOTION (Amiga)

W trakcie wyświetlania tytułowego obrazka wpisz MOONUNIT i potwierdź klawiszem RETURN. Będziesz teraz mógł wypróbować klawisze:
F1 — następny poziom,
F2 — poprzedni poziom,
F3 — skok 10 poziomów naprzód,
F4 — skok 10 poziomów do tyłu.

Borek (Wrocław)

ENDURO RACER (Amiga)

Bezpośrednio po odliczaniu wpisz szybko hasło CHEAT, otrzymasz dodatkowe możliwości:
T — dodatkowe 10 sekund,
F — większą prędkość (210 km/h),
S — jeden odcinek trasy do przodu.

Robert (Kraków)

EYE OF THE BEHOLDER 2

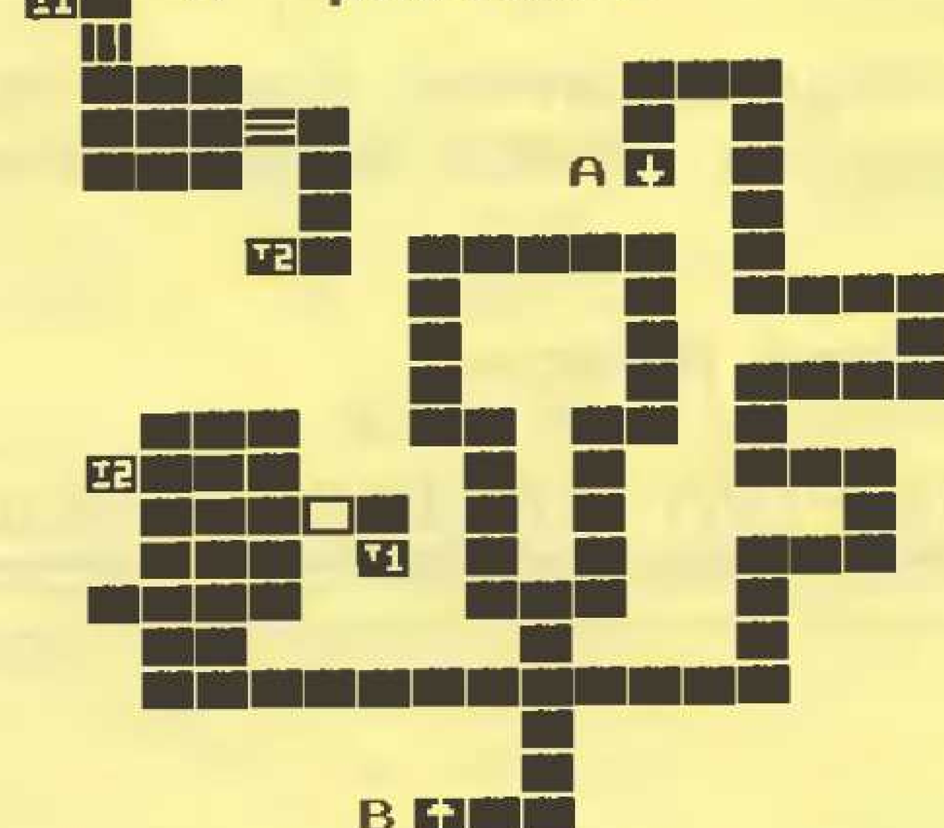
Mapy do "Eye of the Beholder 2" — pięć poziomów od drzwi oznaczonych "Mark of the Moon"
W północno-zachodnim kącie poziomu 2 i na poziomie 4 znajdują się ruchome mury, co jest zaznaczone na mapach. Nie jest to żaden problem, jeśli się uważa. Schody nie zawsze prowadzą na nowy poziom.

Wchodząc na nie, pojawiasz się na drugich schodach tak samo oznaczonych na mapie. Teleport T3 na poziomie 4 jest do jednorazowego użytku — potem się nie wyłącza.

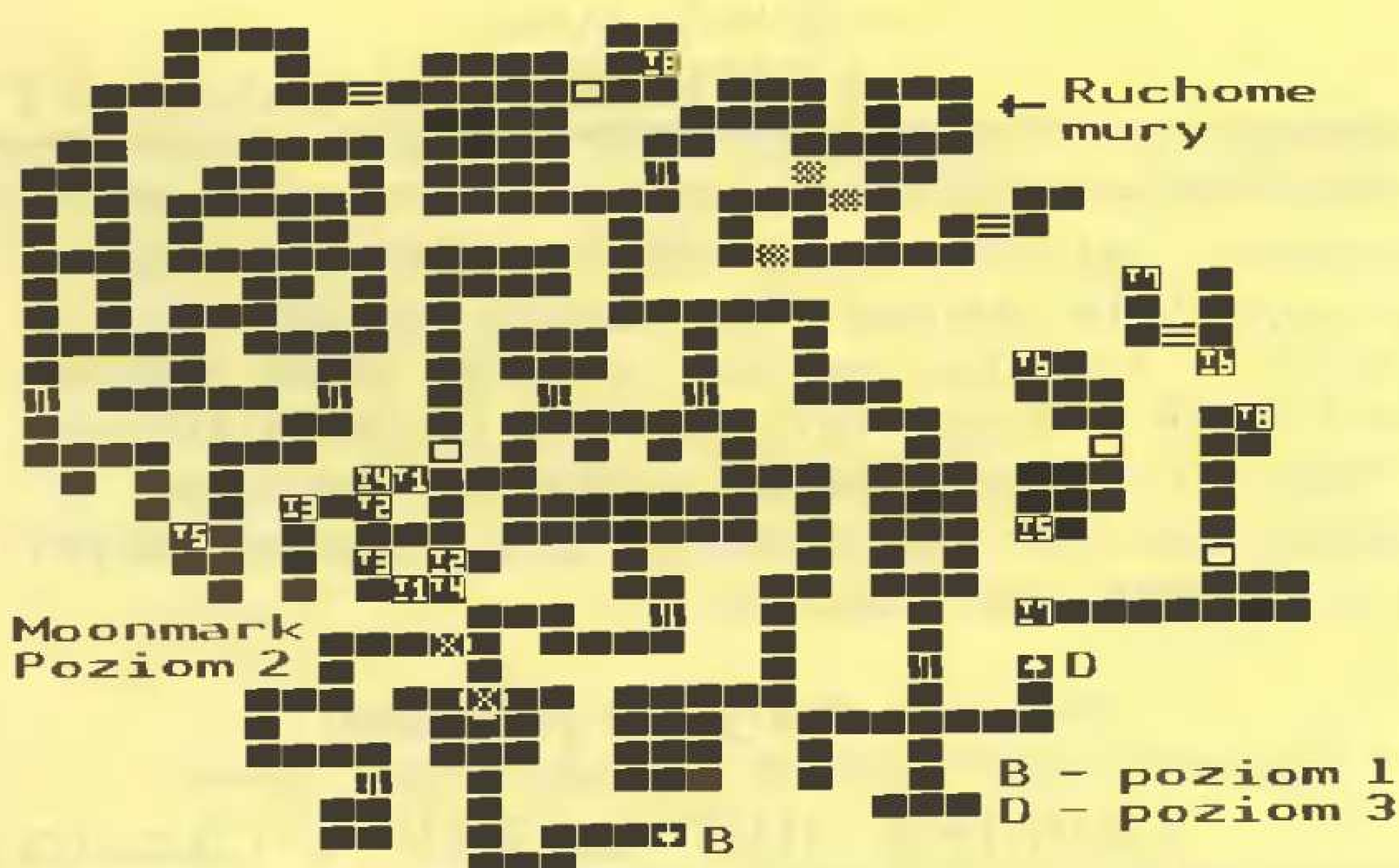
LEGENDA:

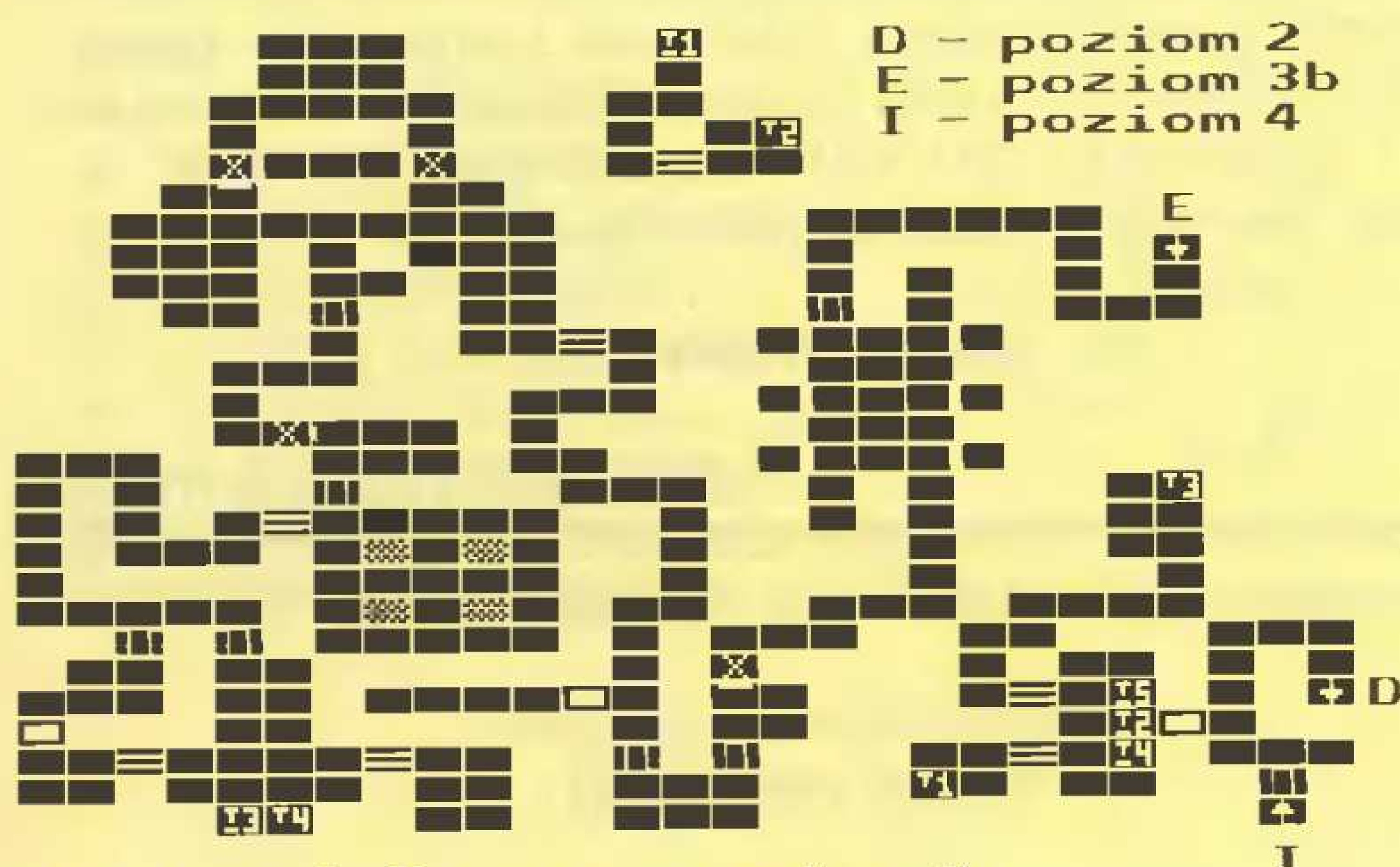
- Schody w górę
- Schody w dół
- Drzwi
- Fałszywy mur
- Tajne przejście – otwierać od rozjaśnionej strony
- To pole zmienia kierunek marszu
- Teleport
- Wyjście z teleportu

A – do Cleric Barracks
B – poziom 2

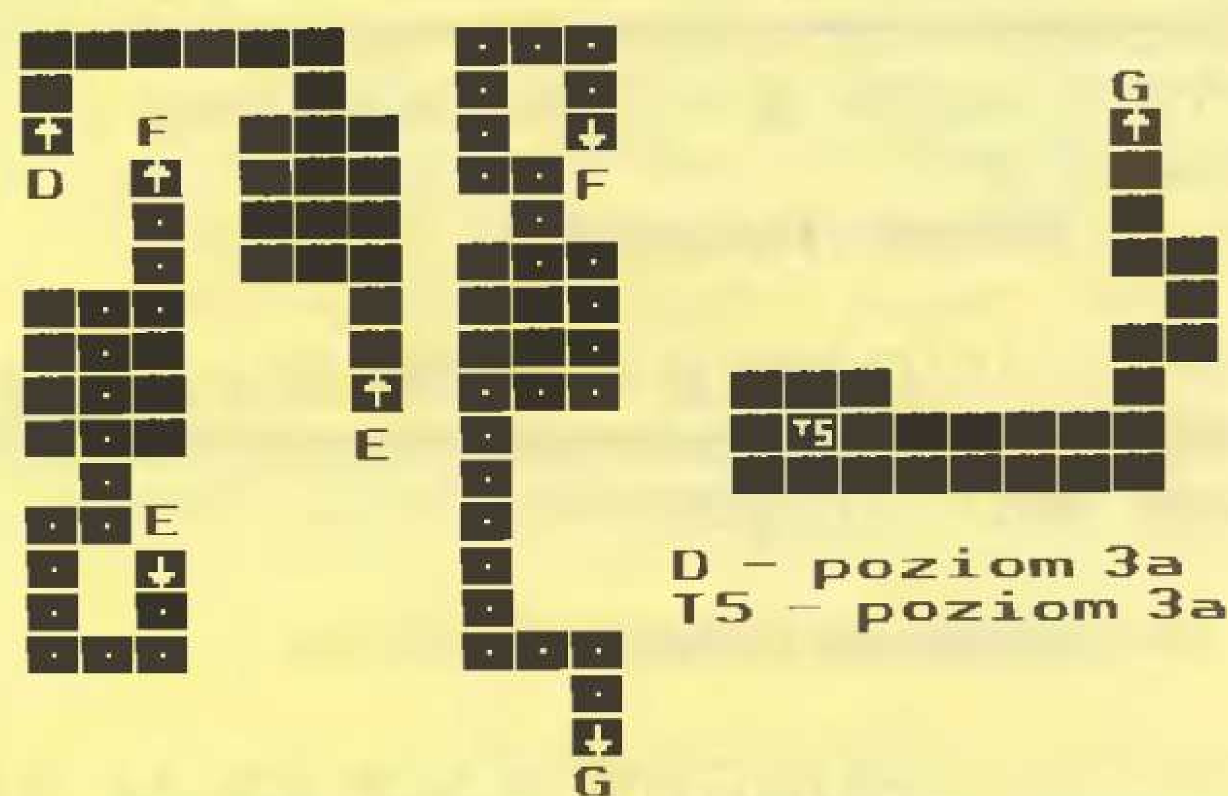


Moonmark Tower – poziom 1

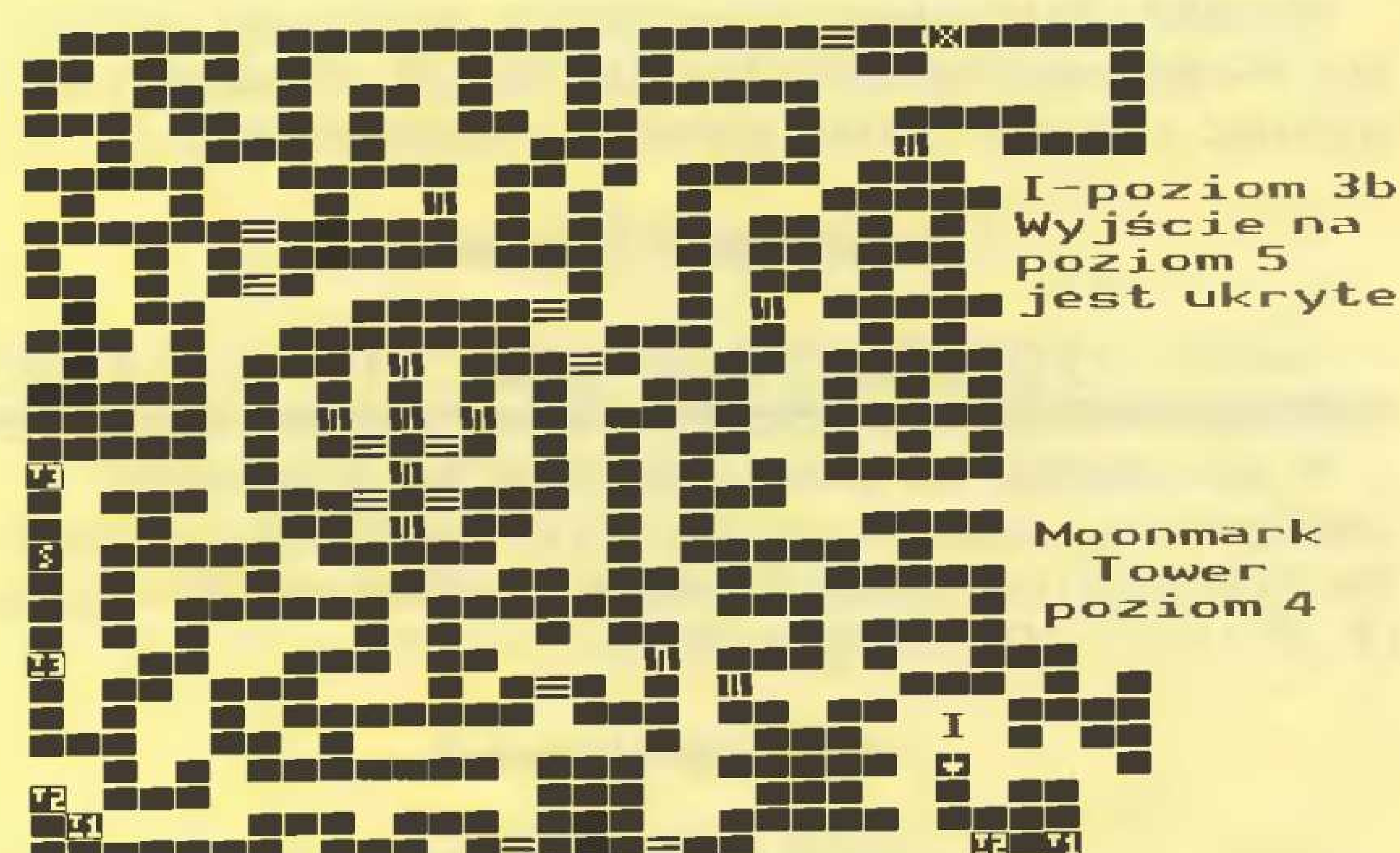


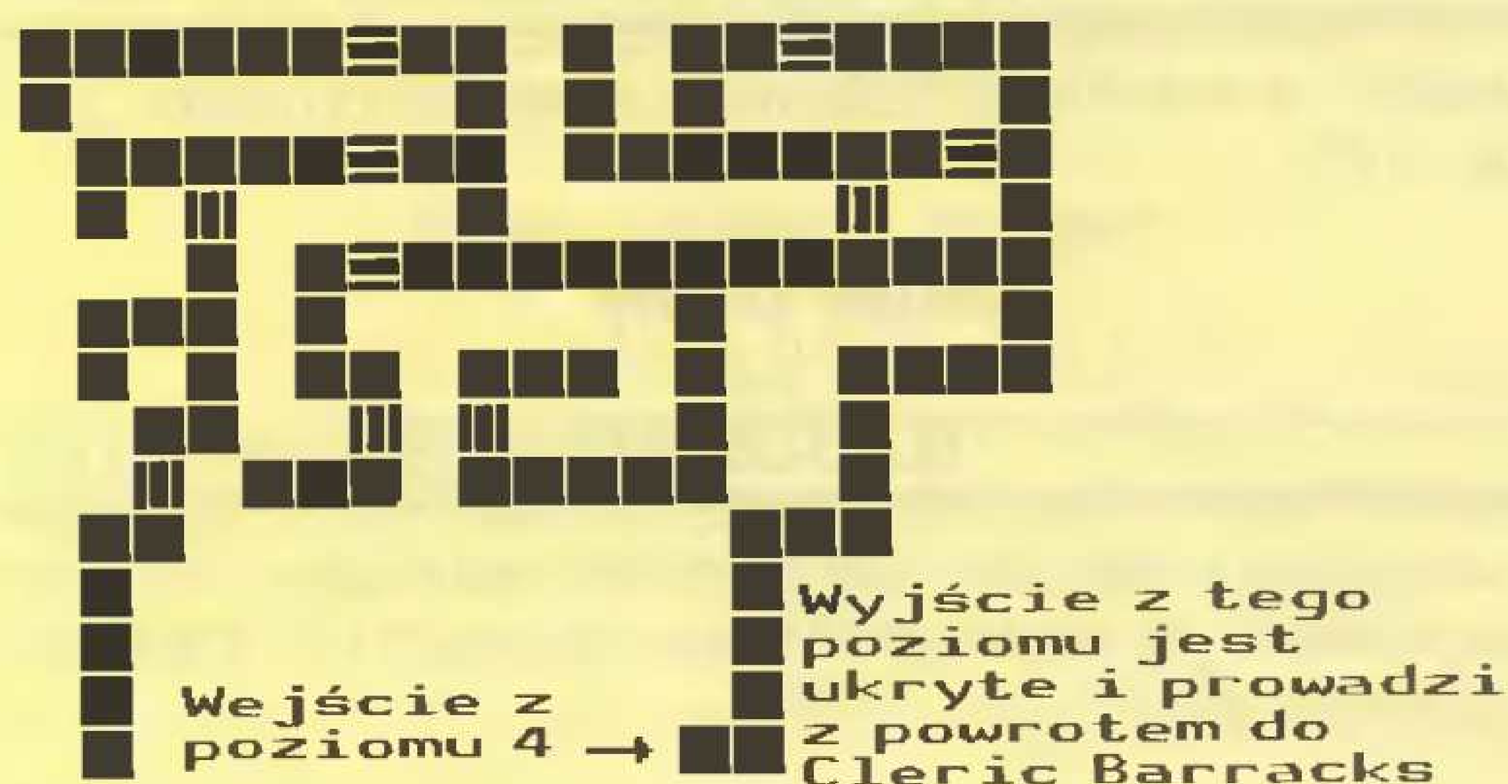


Moonmark Tower – poziom 3a



Moonmark Tower – poziom 3b





Moonmark Tower – poziom 5

F-117A NIGHTHAWK (IBM PC)

A oto rozwiązanie odwiecznego problemu walki zbrojnej — jak najskuteczniej wykosić wrogie oddziały, samemu pozostając przy życiu?

Rozpoczynamy od wybrania opcji "No Crash", następnie lecimy nad wrogie terytorium i spokojnie lądujemy!

Teraz rozwalamy wszystko z pokładowego działka. Prawda, że proste?

Marcin Segit (Zamość)

FERNANDEZ MUST DIE! (Amiga)

Nieśmiertelność i nieskończony zapas amunicji otrzymasz wpisując SPINYNORMAN po zatrzymaniu gry.

Borek (Wrocław)

FULL CONTACT (Amiga)

Chcesz czuć się niepokonanym, to szybko wpisz hasło QAZWXEDCRFVTGBYHNUJM (opcja dla jednego gracza).

Ninja (Żołędowo)

GALAXY FORCE 2 (Amiga)

Wpisz DONKEY podczas gry, teraz klawiszem F3 zmieniasz poziomy gry.

Mislek (Bydgoszcz)

GAME OVER 2 (Amiga)

Uwaga, podaję kod — 11423.

Robert (Kraków)

GOLDEN AXE (IBM PC)

Możemy spróbować przeskoczyć do innego etapu gry — podczas wyboru postaci należy kilkakrotnie wcisnąć i przytrzymać klawisz z zakresu 1-8.

Marcin Seglt (Zamość)

GRAND PRIX CIRCUIT (IBM PC)

A oto sposób na pewne zwycięstwo w wyścigu (zdobywamy maksimum punktów): w chwilę po starcie kilkakrotnie naciśnij wszystkie klawisze funkcyjne (F1-F10) — efekt zapewniony.

Baltazar (Kielce)

HADES NEBULA (Amiga)

Wpisanie słowa MONITOR daje nieśmiertelność (co oczy na to?)

Damlan (Łódź)

HAMMER FIST (Amiga)

Zmianę poziomów gry za pomocą klawiszy funkcyjnych uzyskasz po wpisaniu hasła TAEHC OT TNAW i uruchomieniu gry.

Robert (Kraków)

HIRED GUNS (Amiga)

Najlepszy skład drużyny to: CIM-Lite, Bonden, Cheule i Jenillee.

Tomasz Doroz (Łódź)

IKARI WARRIORS (Amiga)

Wpisz się jako FREERIDE na listę najlepszych wyników, jeśli chcesz być nieśmiertelny.

Ninja (Żołędowo)

IMMORTAL (Amiga)

Kody do pierwszych poziomów:
Level 2 — 757fc10006f70
Level 3 — 6e1ec21000e10
Level 4 — 465fa31001eb0
Level 5 — d4bfd41000eb0
Level 6 — bcfef51010ac1
Level 7 — 6b10f61010ac1
Level 8 — e590d710178c1



Damlan (Łódź)

ISHAR (Amiga, Atari ST, IBM PC)

Na początku gry nie mamy za dużo niezbędnej gotówki. Jednym z łatwiejszych sposobów na zdobycie większej liczby sakiewek ze złotem jest wyprawa na bandy orków, które stale kręcą się w pobliżu teleportów (bramy z czerwonej siatki).

Metoda walki jest prosta. Podchodzimy do bramy, likwidujemy bandę, zabieramy porzucone złoto, wycofujemy się parę kroków i ponownie wracamy w to samo miejsce, tłuczemy orków, zabieramy złoto...

Niestety, co pewien czas należy zregenerować siły i wyleczyć rany, przydają się tutaj umiejętności medyczne któregoś z członków drużyny, wykupione poprzednio driakwie i olejki. Także obfity posiłek i spokojny sen w tawernie — sprzyjają odnowie sił.

Przemek Pokrywka (Kłodzko), Mislek (Bydgoszcz)

IVANHOE (Amiga)

Zatrzymaj grę klawiszem P i wpisz hasło ZOBINETTE, naciśnij RETURN.

Wróć do gry, naciśnięcie klawisza N zalicza dany poziom, a użycie klawisza DELETE zabija atakujące stwory.

Borek (Wrocław)

JUMPING JACK'SON (Amiga)

Kody:
5 — ROCKNROLL
9 — NOISES
13 —ELVIS

Miętus (Warszawa)

LEMMINGS II (Atari ST)

Wystrzel z łuku strzałę i gdy będzie jeszcze w powietrzu, naciśnij klawisz ESC, co spowoduje ponowny start danej planszy. Wystrzelona strzała nie zniknie — dokończy swój lot, a od tej chwili Lemmingów-łuczników będzie tylu, ilu było na początku gry.

Trik ten dotyczy również większości miotanych przedmiotów, jak np. oszczepy, liny z hakiem, amunicja do moździerza i bazooki.

Przemek Pokrywka (Kłodzko)

LEISURE SUIT LARRY 1 (Amiga)

Możesz szybko zmieniać swoje położenie poprzez naciśnięcie pary klawiszy ALT + D i wpisanie hasła TP. Należy jeszcze podać numer planszy — wpisujesz liczby z przedziału 008-045. Naciskając ALT + X ominiesz pytanie o numer planszy.

Robert (Kraków)

LEONARDO (Amiga)

Nieśmiertelność zdobywasz wpisując hasło FREIBIERIC.

Borek (Wrocław)

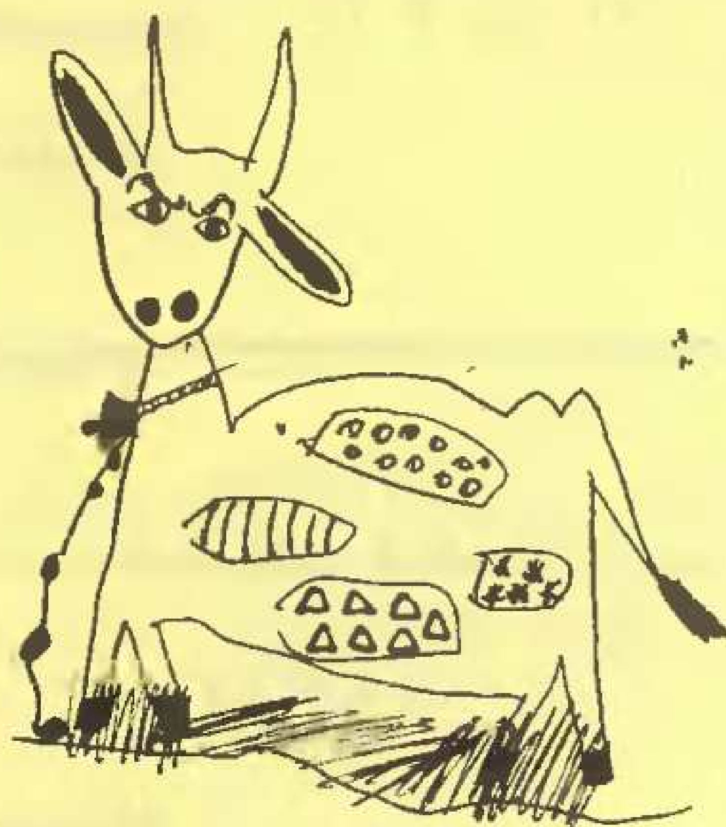
LINE OF FIRE (Amiga)

Pełną niewrażliwość na ogień przeciwnika uzyskasz wpisując hasło OPERATION FERRET, gdy program proponuje wybór joysticka.

Ninja (Żołędowo)

LOST VIKINGS (Amiga)

Zestaw kodów do zaliczania leveli:
01 — —— 02 — TPLT,
03 — LLMO 04 — FLOT, 05 — TRSS 06 — PRHS,
07 — CVRN 08 — BBLS,
09 — VLCN 10 — QCKS,
11 — PHRO 12 — C1RO,
13 — SPKS 14 — JMNN,
15 — TTRS 16 — JLLY,
17 — PLNG 18 — BTRY,
19 — CBLT 20 — HOPP,
21 — SMRT 22 — V8TR,
23 — NFL8 24 — WKYY,
25 — CMBO 26 — 8BLL,
27 — TRDR 28 — FNTM,
29 — WRLR 30 — TRPD,
31 — TFFF 32 — FRGT,
33 — 4RN4 34 — MSTR.



Adam Bilut (Rzeszów)

LOTUS TURBO CHALLENGE (Amiga)

Jeśli masz trudności z zakwalifikowaniem się do następnych etapów wyścigu, to uruchom opcję dla dwóch graczy, jako imię pierwszego wpisz FIELDS OF FIRE, a drugiego IN A BIG COUNTRY.

Ninja (Żołędowo)

LOTUS CHALLENGE II (Amiga)

Kody do kolejnych etapów:
1. TWILIGHT
2. PEA SOUP
3. THE SKIDS
4. PEACHES
5. LIVERPOOL
6. BAGLEY
7. E BOW

Tomasz Doroz (Łódź), Marcin Pióro (Polska)

MEGA-LO-MANIA (Amiga)

Garść kodów do epok:
2 — BNYABDUNBHV
3 — COVCPMJVEBL
4 — WKCCHIEUKHL
5 — GATAVRXRDNT
6 — WWKDXGPXDBZ
7 — KUUCTOPLGHV
8 — PEHAJBPKZAG
9 — GYJDJHPNFHN
10 — TJLBVSNNIGD



Miętus (Warszawa)

MEGA-LO-MANIA (Atari ST)

Przy obsadzaniu wybranej wyspy wyznacz do tego zadania określoną grupę osadników, następnie, zanim przeciwnicy ustanowią swoje bazy, cofnij szybko jak największą liczbę swoich ludzi z wyspy — ilu z nich zdołasz wycofać, tylu zostanie dodanych do ogólnego zapasu, nie uszczuplając przy tym liczby Twoich osadników.

Przemek Pokrywka (Kłodzko)

MIDNIGHT RESISTANCE (Amiga)

Strzelanina będzie całkiem przyjemna, gdy wpiszesz ITS EASY WHEN YOU KNOW HOW w trakcie wyświetlania tytułowego obrazka.

Ninja (Żołędowo)

NARCO POLICE (Amiga)

W trakcie gry na małym monitorze wprowadź następujące hasła:
NOENEMIG — kasuje przeciwników,
MUNICION — uzupelnia amunicję.

Borek (Wrocław)

NARCO POLICE (Atari ST)

Wpisując polecenie DIR uzyskasz wykaz komend.

Kajko i Kokosz (Poznań)

NAVY SEALS (Amiga)

Jeśli chcesz zmieniać poziomy jak rękawiczki, to do tablicy najlepszych wyników wpisz PSBOYS, następnie podczas gry naciśnij klawisz H (pauza) i teraz wciśnięcie klawisza ESC przeniesie Cię do następnej planszy.

Ninja (Żołędowo)

NICK FALDO'S GOLF (Amiga)

Na pierwszym screenie po włożeniu drugiego dysku wpisz MAJORTOM. Teraz możesz pograć sobie w golfa na Marsie.

Tomasz Doroz (Łódź)

NICKY 2 (Amiga)

Kody do poziomów
2 — DRACO
3 — ATIKH
4 — FIRAM
5 — LURNA
6 — PALET
7 — MIURA
8 — SLORY



Tomasz Doroz (Łódź)

NIGHT SHIFT (Amiga)

Niektóre kody:

Level 5: Pineapple, Pineapple Lemon, Cherry.
Level 10: Lemon, Banana, Plum, Plum.
Level 13: Plum, Cherry, Banana, Pineapple.

Damian (Łódź)

ONE STEP BEYOND (Amiga)

Kody do poziomów:

2 — 39943	35 — 01477	68 — 62115
3 — 22881	36 — 22965	69 — 00317
4 — 62824	37 — 24442	70 — 62432
5 — 20169	38 — 47407	71 — 62749
6 — 17457	39 — 06313	72 — 59645
7 — 37626	40 — 53720	73 — 56858
8 — 55083	41 — 60033	74 — 50967
9 — 27173	42 — 48217	75 — 42289
10 — 16720	43 — 42714	76 — 27720
11 — 43893	44 — 25395	77 — 04473
12 — 60613	45 — 02573	78 — 32193
13 — 38976	46 — 27968	79 — 36666
14 — 34047	47 — 30541	80 — 03323
15 — 07481	48 — 38509	81 — 39989
16 — 41528	49 — 23514	82 — 43312
17 — 49009	50 — 16487	83 — 17765
18 — 25001	51 — 40001	84 — 61077
19 — 08474	52 — 56488	85 — 13066
20 — 33475	53 — 30953	86 — 08847
21 — 41949	54 — 21905	87 — 22153
22 — 09888	55 — 52858	88 — 31000
23 — 51837	56 — 09227	89 — 53153
24 — 61725	57 — 62085	90 — 18617
25 — 48026	58 — 05776	91 — 06234
26 — 44215	59 — 02325	92 — 24851
27 — 26705	60 — 08101	93 — 31085
28 — 05384	61 — 10426	94 — 55936
29 — 32089	62 — 18527	95 — 21485
30 — 37473	63 — 28953	96 — 11885
31 — 04026	64 — 47480	97 — 33370
32 — 41499	65 — 10897	98 — 45255
33 — 45525	66 — 58377	99 — 13089
34 — 21488	67 — 03738	100 — 58344

Tomasz Doroz (Łódź)

OUTRUN (Amiga)

Wpisanie w trakcie jazdy hasła RED BARCHETTA daje nowe możliwości:
— klawisz T zwiększa nam limit czasowy o 10 sekund,
— klawisz G przyspiesza dojazd do następnego etapu,
— klawisz S przenosi nas etap do przodu,
— klawisz B ustawia jazdę na początek danego etapu.

Ninja (Żołędowo)

PARADROID (Amiga)

Naciśnij F3 w trakcie wyświetlania strony tytułowej — uruchomisz dodatkowe menu gry.

Robert (Kraków)

PARASOL STARS (Amiga, Atari ST

Otwierają się przed nami całkiem nowe możliwości, gdy w trakcie gry wpiszemy hasło A WORD, zatem męczymy klawisze:
C — dokłada punkty,
L — dodaje życia,
G — paraliżuje stworki,
D — zabija pierwszego gracza,
B — przejście do premiowanego etapu,
X — przenosi do tajnego świata,
M — zbiera całą kolekcję zaczarowanych parasoli,
Z lub T — zabija wszystkie stworki danego etapu,
1 do 7 — przełączanie etapów,
F1 do F10 — wybieranie światów.

Misiek (Bydgoszcz)

PEGASUS (Amiga)

Kody:
1 — SCREECH
2 — DRAGONFLY
3 — BEEBOP
4 — CELESTIAL

Miętus (Warszawa)

PIPEMANIA (Amiga)

Kody do kolejnych poziomów:
GRIP, TICK, DUCK, OOZE, BLOB, BALL, WILD.

Damian (Łódź)

POPULOUS II (IBM PC)

W początkowych etapach gry można próbować utopić grupki wrogich osobników, obniżając teren do poziomu morza.

Marcin Segit (Zamość)

POWER (Amiga)

Kody do poszczególnych poziomów:

1 —	———	2 —	LEVEL2,
3 —	VISUAL	4 —	COWBOY,
5 —	URGENT	6 —	COPSUP,
7 —	TOPTEN	8 —	D14DH7,
9 —	ASOFGH	10 —	SOLONG,
11 —	SURFIN	12 —	RACKET,
13 —	BULLIT	14 —	QRAZZY,
15 —	36F6FR	16 —	UNLINK,
17 —	PIXXEL	18 —	EUROPE,
19 —	NEWTON	20 —	FREEZE.

Miętus (Warszawa)

POWERMONGER (Atari ST)

Handlowanie, niezależnie od rodzaju towaru, zawsze poprawia nastroje mieszkańców wioski. Jest to szczególnie przydatne, gdy zamierzasz wcielić ich do armii, aby zdobyć wrogą wioskę lub wymusić podpisanie traktatu pokojowego z pozycji siły.

Jeśli kolejny raz przegrałeś rywalizację w tej samej krainie, wybierz z Głównego Menu opcję "Play random land". Teraz, po przejściu wylosowanej (z reguły łatwiejszej) krainy, komputerowy przeciwnik uzna, że

przeszedłeś tamtą nie podbitą jeszcze krainę (wbity nóż na mapie podbojów).

Przemek Pokrywka (Kłodzko)

P.P. HAMMER (Amiga)

Kody:

01. ———	11. VVICARHB
02. CRHIGGAG	12. CUFDCVCA,
03. VJAIAFWG	13. HSVDUHJA,
04. CHUHCDRF	14. DRTAWGEW,
05. GGGHTCBF	15. WJFBJFDV,
06. CFDGVBTE	16. DICBSEVV,
07. WDTFIWSD	17. HGSBFCFU,
08. DCJFRVGD	18. DFIAHBAT,
09. HBCFEUUC	19. AEBACAWT,
10. CWWCGSIB	20. ECUSDVRS.

Robert (Kraków)

PREDATOR (Amiga)

Walki w dżungli są piekielnie męczące, dodaj więc energii Arniemu (klawisz F10).

Ninja (Żołędowo)

PREDATOR 2 (Amiga)

Zatrzymaj grę i wpisz prowokujące hasełko: YOU'RE ONE UGLY MOTHER. Teraz po ponownym uruchomieniu gry Twój bohater będzie aż tryskał energią.

Ninja (Żołędowo)

PREMIERE (Amiga)

Wpisz hasło SPARKPLUGS, gdy ujrzysz ekran z napisem "Press fire to roll cameras", otrzymasz nieśmiertelność.

Miętus (Warszawa)

PREMIER MANAGER (Amiga)

Na pewno opłaci się telefonik pod któryś z tych numerów: 000123, 753423, 781560

Tomasz Doroz (Łódź)

PRINCE OF PERSIA (Amiga)

Równoczesne naciśnięcie klawiszy 'CapsLock' i 'L' pozwala na dowolne przeskakiwanie między poziomami gry.

Borek (Wrocław)

RAIDER (Amiga)

Kilka pomocnych kodów: SHOT, DYKE, HIGH, LINK, PEAR, KILN, BAND.

Darek (Sochaczew)

RAMBO III (Amiga)

Wywołaj tabelę najlepszych wyników i wpisz hasło RENEGADE, teraz naciskając klawisze 1, 2, 3 — wybierasz etap od którego rozpoczniesz grę.

Ninja (Żołędowo)

RETURN OF THE JEDI (Amiga, Atari ST)

Wpisz się jako DARTH VADER w tabeli wyników, a będziesz mógł klawiszem F2 przeskakiwać poziomy gry.

Misiek (Bydgoszcz)

RETURN TO GENESIS (Amiga)

Wykiwasz swoich wrogów, gdy wpiszesz hasło WASP.ASM i naciśniesz klawisz F5.

Darek (Sochaczew)

RICK DANGEROUS 2 (Amiga)

Na tytułowym ekranie wpisz BURN IN HELL, aby dostać nieśmiertelność.

Miętus (Warszawa)

ROAD RASH 2 (Amiga)

Wpisanie kodu 01073TH daje nieśmiertelność.

Tomasz Trzmielewski (Parczew)

ROBOCOP (Amiga)

Przytrzymując klawisz SHIFT wpisz hasło ALEX MURPHY. Teraz każde przyciśnięcie Fire w joysticku i lewego przysku myszy (jednocześnie) — odnawia zasób energii bohatera.

Ninja (Żołędowo)

ROBOCOP 2 (Amiga)

Wpisanie hasła SERIAL INTERFACE podczas wyświetlania planszy tytułowej uruchamia ukryte możliwości:

F9 — zwiększa zasób energii bohatera,
F10 — przenosi do następnej planszy.

Ninja (Żołędowo)

RODLAND (Amiga)

Pozbieraj wszystkie kwiatki, potworki pozostawiając przy życiu. Wykorzystaj ich czasową metamorfozę, aby je zniszczyć, uderzając nimi o ziemię. Z liter spróbuj ułożyć wyraz EXTRA — w nagrodę dostaniesz dodatkowe życie.

Tomasz Trzmielewski (Parczew)

Zatrzymaj grę i wciśnij pięć razy klawisz HELP, a zostaniesz nagrodzony.

Miętus (Warszawa)

ROLLING THUNDER (Amiga)

Nieskończony zasób energii zapewni wpisanie hasełka JIMBBBY, a teraz naciśnięcie klawisza I zmieni poziom gry.

Darek (Sochaczew)

R-TYPE (Amiga)

Wpisz się jako SUMITA, dodasz sobie nieskończony zasób żyć.

Ninja (Żołędowo)

SAVAGE (Amiga)

Kody do poziomów:
Level 2 — SABATTA
Level 3 — PORSCHE

Możesz zapewnić sobie nieśmiertelność w grze, wpisując hasło BRUISER.

Ninja (Żołędowo)

SHADOW DANCER (Amiga)

Zatrzymaj grę i wpisz hasło GIVE ME INFINITES, potwierdź klawiszem RETURN. Teraz jesteś nie do zabicia!

Ninja (Żołędowo)

SILK WORM (Amiga)

Plansze możesz zmieniać klawiszami 1-9, wcześniej jednak wpisz SCRAP 28 na ekranie z opcjami.

Marcin Pióro (Poiska)

SKIDZ (Amiga)

Jednoczesne naciśnięcie klawiszy ALT + C oraz przycisku Fire w joysticku bezpośrednio po rozpoczęciu gry, daje nieśmiertelność.
Natomiast kombinacja ALT + M oraz Fire — umożliwia dostęp do dowolnego poziomu gry.

Darek (Sochaczew)

SINK OR SWIM (Amiga)

Znowu trochę kodów. Uwaga! Wszystkie kody bez spacji.

2 — BISHOPSMOVE
3 — PATSY4KERMIT
4 — HOWNOWPOWWOW
5 — RINGWORLD
6 — TROUGHTON
7 — REDPLANET
8 — MEGALITHIC
9 — MYBREAKFAST
10 — TINNYBOPPERS
11 — LOCKSALORDY
12 — HALLOWEENVII
13 — NEWMODELARMY
14 — TIMEPIECE
15 — LARRYNIVEN
16 — KILLERWHALE
17 — BLUEHORIZON
18 — ARNIESMUM
19 — LOGOPOLIS
20 — DOCTORWHO
21 — MRJONESPUPPY
22 — HYPERSPACE
23 — ROBERTSMITH
24 — WHOWHYWHEN
25 — SOCKATTACK
26 — WELLINEVER
27 — MRPOTATOMAN
28 — JOSIEWHALES
29 — SOBRIETYCITY
30 — WHERESMYBEER
31 — HORSEFACE
32 — GINASDINNER
33 — CHICKENFEED
34 — CARROTCAKE
35 — STRENGTH
36 — NEEDLEMATCH
37 — YUMCHOCDROPS
38 — RADION90210
39 — MISTLETOE
40 — INDIANAJONES
41 — AUNTIEJILLY
42 — BEVERLYHILLS
43 — JIMBOBSFEET
44 — JAKOVOLUNAY
45 — CHUCKYCHEEKS
46 — LINFORDSHOUR
47 — WONDERSTUFF
48 — WITCHINGHOUR
49 — ANEWMACHINE
50 — GENERALALERT
51 — UNBEARABLE
52 — HAVEYOUGOTIT
53 — KILLERFISH
54 — THEHOLYGRAIL
55 — BADBADKARMA
56 — RUTHERFORD
57 — WIZZBANGPLOP
58 — SKYSTHELIMIT
59 — NEXTPASSWORD
60 — FIELDSOFDOOM

Tomasz Doroz (Łódź)

STONE AGE (Amiga)

Ostatnia już porcja kodów:
30 — DODALO, 31 — HIFUSE,
32 — DIVEHE, 33 — SEBIDI,
34 — DUFUDI, 35 — SUVIBU,
36 — DIDUDI, 37 — SUFELU,
38 — BIVISA, 39 — SEDUHO,
40 — BEFIBE, 41 — LUVUDI,
42 — BUDOLO, 43 — LIFISA,
44 — HAVAHU, 45 — LIDEBU,
46 — HEFODE, 47 — DEVOLI,
48 — HUDISO, 49 — DUFAHA,
50 — HIFEBI, 51 — DADODU,
52 — SIFUBA, 53 — DEVODU,
54 — SEDILE, 55 — BUFASE,
56 — SUVAHI, 57 — BIDUBI,
58 — LAFODU, 59 — BIVILI,
60 — LEDASO, 61 — BOFAHA,
62 — LUVUBO, 63 — HUDEDE,
64 — LIFILI, 65 — HAVUSO,
66 — DODIHA, 67 — HETUBE,
68 — DOREDU, 69 — SUHIBE,
70 — DUTUBI, 71 — SIRILO,
72 — DAHUSA, 73 — SOTOHI,
74 — BERIBO, 75 — SOHADA,
76 — BUTELO, 77 — LUROSE,
78 — BIHOHI, 79 — LATIBI,
80 — HORADI, 81 — LEHELU,
82 — HOTOSU, 83 — DARUHU,
84 — HUHOBA, 85 — DITIDO,
86 — HARABA, 87 — DOHADI,
88 — SATULO, 89 — DOROSA,
90 — SAHIBO, 91 — BUTABU,
92 — SIRADE, 93 — BIHULI,
94 — LOTESI, 95 — BARIDA,
96 — LOHUBI, 97 — BATIDU,
98 — LURULA, 99 — HIHESO,
100 — LITIHE.

Tomasz Trzmielewski (Parczew)

STORMLORD (Amiga, Atari ST)

Na planszy tytułowej wpisz DRAGONBRIDGE i uruchom program. Teraz po zatrzymaniu gry klawiszem SPACE, naciśnięcie klawisza L powoduje awans do następnego poziomu.

Kajko i Kokosz (Poznań)

STREET FIGHTER (Amiga)

Wpisz STREET CHEAT, gdy zobaczysz tytułowy obrazek. Teraz naciśnięcie HELP przenosi do następnego etapu.

Ninja (Żołędowo)

STRIDER (Amiga)

Zacznij od naciśnięcia klawisza F9 — pauza w grze. Teraz naciśnij (równocześnie) kombinację klawiszy HELP, Lewy SHIFT oraz 1, następnie wróć do gry klawiszem F10.

Możesz teraz, naciskając klawisze z przedziału 1-5, wybierać sobie odpowiedni poziom gry, a klawisze F1 do F4 otworzą przejście do kolejnych odcinków każdego z poziomów.

Ninja (Żołędowo)

STRIDER 2 (Amiga)

Użyj kombinacji klawiszy: HELP, 1, Lewy AMIGA. Teraz klawisze 1-5 przenoszą do odpowiednich poziomów gry.

Jeśli po rozpoczęciu gry wpiszesz słowo SWIFT, to od tej chwili każde naciśnięcie klawiszy E oraz D regeneruje energię.

Ninja (Żołędowo)

SUPER CARS (Amiga)

Wpisz RICH jako swoje imię, dostaniesz zastrzyk gotówki. Jeśli chcesz rozpocząć grę od drugiego etapu — zgłoś się jako BIGC.

Natomiast wpisanie ODIE przenosi od razu do ostatniego etapu gry.

Misiek (Bydgoszcz)

SUPER CARS 2 (Amiga)

Kwalifikujesz się automatycznie do następnych etapów, gdy podasz WONDERLAND jako imię pierwszego gracza. Natomiast wpisując THE SEER w miejsce gracza drugiego, nie musisz już się martwić o dodatkowe wyposażenie.

Otrzymasz dostęp do nielimitowanego konta bankowego, gdy wpiszesz hasło HARD DRIVING przed rozpoczęciem gry.

Misiek (Bydgoszcz)

SUPER CARS 2 (Atari ST)

Na niektórych z trudniejszych plansz są miejsca, gdzie gracze masowo "wtapiają" się (np. skocznie). Rozbite auta pojawiają się kawałek trasy dalej, lecz nie ma ich tam, gdy w tym miejscu stoi inny samochód.

Należy zatem zaprosić do grania kogoś miłego. Niech jeden z graczy zablokuje swoim autem rozbite samochody, a drugi może już spokojnie zaliczać kolejne okrążenia.

Przemek Pokrywka (Kłodzko)

SUPERFROG (Amiga)

Pomóżmy sympatycznej superżabie zaliczyć kolejne misje.

World 1:

——	234644	447464	747822.

World 2:

392822	446364	984448	477444.

World 3:

343522	882311	992334	091332.

World 4:

467464	818234	318394	298383.

World 5:

462234	984841	383772	093152.

World 6:

387211	981122	017632	398112.

Tomasz Trzmielewski (Parczew)

SUPER HANG-ON (Amiga)

Wpisz się na starcie jako zawodnik YH50, a Twój motocykl dostanie "niezłego kopa". Jeśli natomiast lubisz niespodzianki, to wpisz hasło 750J.

Ninja (Żołędowo)

SYNDICATE (IBM PC)

Wszystkie chwyty dozwolone! My też mamy asa w rękawie. Podczas wybierania nazwy korporacji możemy wpisać parę haseł.

copper team — nasi agenci są najlepiej wyszkoleni, mają części ciała najlepszej jakości i najskuteczniejszą broń,
rob a bank — kasujemy dodatkowo milion baksów,
watch a clock — przyspieszamy czas akcji.

Jacek Spera (Kłodzko)

NUK THEM — zaczynasz skąd chcesz
OWN THEM — wszystko jest twoje
MARKS TEAM — najlepsza drużyna

Tomasz Doroz (Łódź)

SWORD OF SODAN (Amiga)

Wpisanie kobiecego imienia NANCY w tabeli najlepszych wyników daje nieśmiertelność, a naciskanie klawisza RETURN przełącza kolejne poziomy gry, aż do ostatniego.

Ninja (Żołędowo)

TEST DRIVE (Amiga)

Górskie drogi są niebezpieczne, przytrzymaj więc Fire w joysticku na każdym zakręcie. Nie rozbijesz się!

Ninja (Żołędowo)

TEST DRIVE 2 — The Duel (Amiga)

Jest kilka fajnych haseł, które można wpisać w trakcie jazdy.

AERF — dodaje gazu, a także wzmacnia hamulce.

GASST — przenosi do stacji benzynowej z doskonałym czasem.
GASS — jak poprzednio, ale z przeciętnym czasem.
BRUCE, BRULE — zmieniają znaki drogowe.
Szerokiej drogi!

Ninja (Żołędowo)

THEATRE OF DEATH (Amiga)

Kody do poziomów:

The Grassland Levels	bez kodu
The Desert Levels	772B8AF140F21
The Arctic Levels	6031769A73172
The Moon	56401FA77C5C3

Tomasz Doroz (Łódź)

THUNDERBLADE (Amiga)

Po wpisaniu CRASH, użycie klawisza HELP przenosi do następnego poziomu.

Darek (Sochaczew)

TIME MACHINE (Amiga)

Pełną nieśmiertelność dla swojego ulubionego profesorka zdobędziesz wpisując hasło DIZZY na tablicy najlepszych wyników.
Możesz przenosić profesorka z etapu na etap, naciskając kolejne klawisze numeryczne.

Damian (Łódź)

TOTAL RECALL (Amiga)

Nieskończony zasób energii zdobędziesz wpisując hasło LISTEN TO THE WHALES, podczas wyświetlania planszy tytułowej (odwróci się ona po prawidłowym wpisaniu hasła). Natomiast wpisanie JIMMY HENDRIX po dojściu do drugiego etapu daje nieśmiertelność (Oj, bo się Arnie obrazi...).

Ninja (Żołędowo)

TOYOTA CELICA RALLY (Amiga)

Jednoczesne wciśnięcie klawiszy CTRL + C podczas jazdy powoduje zapisanie aktualnego czasu wyścigu. Program uznaje, że jest to czas ukończenia wyścigu (ale głupi).

Darek (Sochaczew)

TRANSARCTICA (Amiga)

Na początku gry na ekranie z opcjami umieść kursor w rogu ekranu i naciśnij równocześnie LMB (lewy przycisk myszy), CTRL i ALT. Teraz masz kilka nowych opcji:

SUPERTRAIN	— kliknij w lewym górnym rogu ekranu
SUPERENEMY	— kliknij w prawym górnym rogu ekranu
SUPERSCENARIO	— kliknij w lewym dolnym rogu ekranu
VICTORY	— kliknij w prawym dolnym rogu ekranu

Tomasz Doroz (Łódź)

TURN IT (Amiga)

Kody:
10 — APRIKOSE
20 — MANDEL
30 — KIRSCHE
40 — PFIRSISCH

Robert (Kraków)

TURRICAN (Amiga)

Wpisz się w High Score jako BLUESMOBIL, dostaniesz po 500 sztuk każdej broni i 99 szans na przeżycie.

Marek (Głogów)

TURRICAN 2 (Amiga)

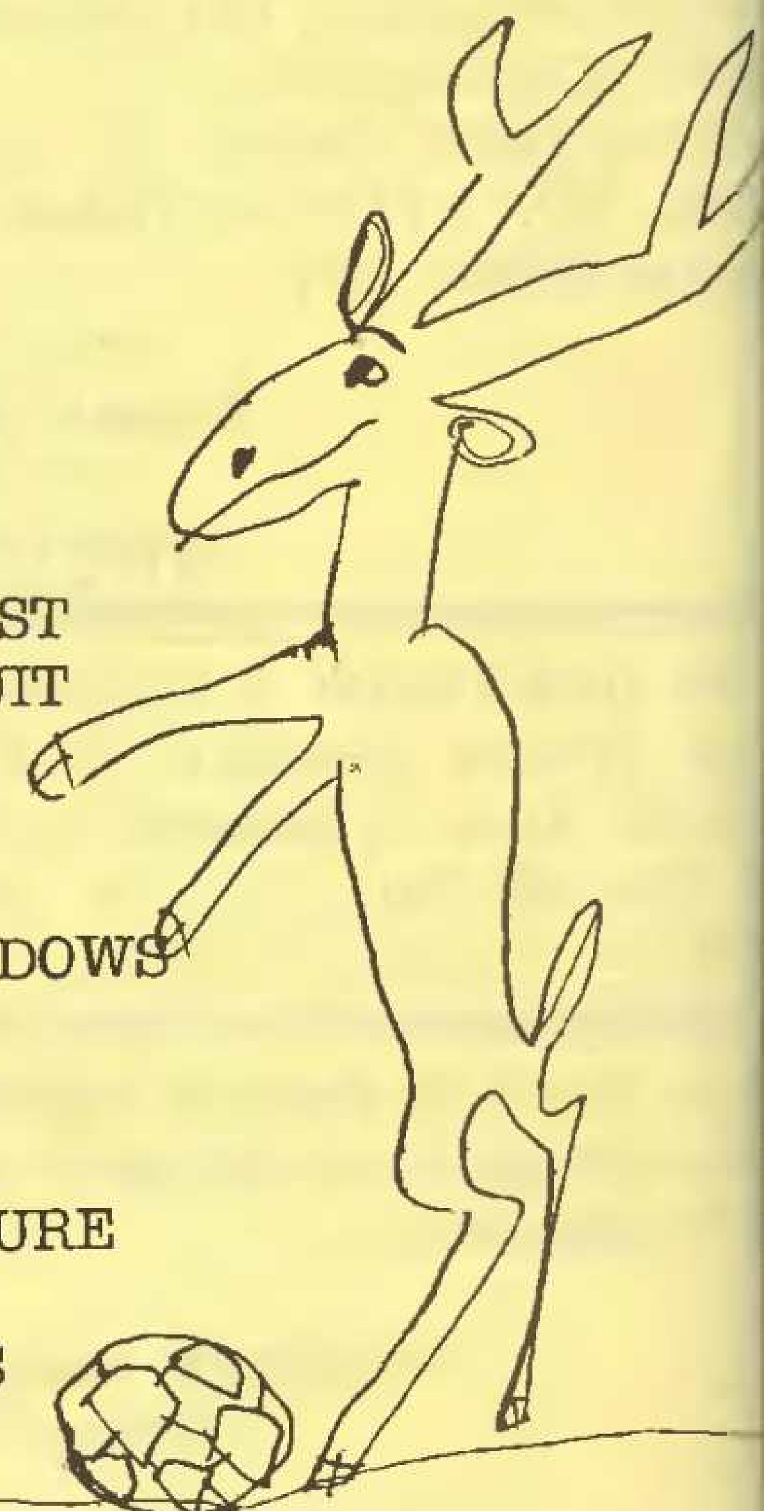
Naciśnięcie klawisza HELP uruchamia muzyczne menu, z którego korzystamy poprzez kombinację klawiszy: 1, 1, 4, 2. Użycie teraz klawisza ESC otwiera nam nieskończony kredyt na życie.

Borek (Wrocław)

UGH! (IBM PC)

Dla najbardziej zawziętych graczy podam "garść" kodów:

1. CAVITY
2. FIRSTCOMMUNION
3. FIGURATIVETHEATRE
4. BURNTOFFERINGS
5. MYSTERIUMMINQUITATIS
6. DREAMFORMOTHER
7. UNCERTAINJOURNEY
8. SPIRYTUALCRAMP
9. ROMEOSDISTRESS
10. RESURRECTION
11. PRAYER
12. DEATHWISH
13. DOGS
14. DESPERATEHEL
15. AWAKEATTHEAWALL
16. SLEEPWALK
17. THEDROWNING
18. THEBLUEHOUR
19. ASEUENINGFALLS
20. ANDROGYNOUSNOISE
21. HANDPERMEATES
22. ELECTRADESCENDING
23. CERVIXCOUCH
24. THISGLASSHOUSE
25. FLEEINGSOMNAMBULIST
26. THESOMNOLENTPERSUIT
27. ASHES
28. ASHEPARTII
29. WHENIWASBED
30. LAMENTOVERTHESHADOWS
31. FACE
32. THELUXURYOFTEARS
33. OFTHEWOUND
34. BELIEVERSOFTHEUNPURE
35. OUVERTURE
36. WINDKISSEDPICTURES
37. THELAKEOFFIRE
38. BLASTOFTHEBOUGH



ENTER to ilustrowany, popularny, wysokonakładowy miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Magazyn ENTER adresowany jest do użytkowników różnych komputerów, w szczególności: Atari ST, Commodore Amiga, IBM PC, Macintosh. Także osoby nie posiadające komputera, a zainteresowane tą techniką znajdą w miesięczniku wiele ciekawych materiałów. ENTER jest bogato ilustrowany i wydawany na wysokim poziomie edytorskim. Na szczególną uwagę zasługują trzy rubryki pisma:

- ♦ RAPORT - w każdym numerze publikowany jest test porównawczy sprzętu lub oprogramowania (np. drukarki, 386-ki, skanery, arkusze kalkulacyjne) dający czytelnikowi wszechstronną wiedzę o oferowanych na rynku produktach;
- ♦ LABORATORIUM - nieodłączną częścią miesięcznika są testy sprzętu i oprogramowania publikowane w każdym numerze;
- ♦ KONSYLIUM - rzecz w polskiej prasie komputerowej dotychczas nie spotykana, czyli porady w formie pytań czytelników i zwięzłych, precyzyjnych odpowiedzi ekspertów (kilka - kilkanaście pytań w jednym numerze).
- ♦ Cena kioskowa: 19.000 zł
- ♦ **W prenumeracie taniej: za 6 numerów 105.000 zł, za 12 numerów 200.000 zł, wysyłka pocztą gratis!**

PCkurier to informacyjny dwutygodnik (26 wydań rocznie) przeznaczony dla użytkowników komputerów osobistych. Składa się nań kilka bloków:

- ♦ Notes, czyli zwięzłe notki o wydarzeniach, które miały miejsce, oraz takich, które dopiero nastąpią;
- ♦ PCinfo, czyli krótkie informacje o sprzęcie, oprogramowaniu i rynku mikrokomputerowym;
- ♦ PCmemo - rozbudowane informacje programów i sprzętu;
- ♦ znajdująca się zawsze na rozkładówce rubryka Pro memoria, w której publikowane są w formie zestawień, tabel itp. funkcje programów, porównania różnych kart, dysków itd, słowem informacje, które nawet jeśli nie są w danym momencie potrzebne, to warto zachować;
- ♦ Dla praktyków, czyli rubryka z różnymi sztuczkami i rozwiązaniami najróżniejszych problemów;
- ♦ i wreszcie: Giełda, czyli setki drobnych (gratisowych) ogłoszeń - Kupię, Sprzedam, Zamienię, Dam pracę, Szukam pracy.
- ♦ PCkurier ukazuje się od 1989 roku.
- ♦ Cena kioskowa: 12.000 zł.
- ♦ **W prenumeracie taniej: roczna (26 numerów) 290 tys. zł, półroczna (13 wydań) 150 tys. zł. Wysyłka pocztą gratis!**

Magazyn **AMIGA** to ilustrowany miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów Commodore Amiga — zarówno dla tych początkujących, jak i dla zaawansowanych, zarówno dla interesujących się oprogramowaniem, jak i tajnikami sprzętu. Część artykułów jest tłumaczeniem z najpopularniejszego na rynku niemieckim miesięcznika “AMIGA Magazin”.

Wśród stałych rubryk czytelnicy znajdą m.in.:

- ♦ AMIGA Play — opisy i oceny kilkunastu gier (nowości, ale także ulubionych “klasyków”).
- ♦ Public Domain — opisy dyskietek najpopularniejszej biblioteki oprogramowania Public Domain — dyskietki Fisha.
- ♦ Kuferek AMIGI, czyli Tips&Tricks.
- ♦ Testy sprzętu i oprogramowania.
- ♦ Wszystkie te rzeczy znajdą Państwo na 80 barwnych stronach miesięcznika.
- ♦ Cena kioskowa: 25.000 zł.
- ♦ **W prenumeracie taniej: za 6 numerów — 120.000 zł, za 12 numerów — 240.000 zł.**
- ♦ **Wysyłka pocztą gratis!**



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu kuponu przez Wydawnictwo.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

PCkurier zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	13 150.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	26 290.000,-	kwota:	
ENTER zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 105.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	12 200.000,-	kwota:	
AMIGA zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 120.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	12 240.000,-	kwota:	
CADCAM FORUM zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 150.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
Młody Technik zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 120.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	12 240.000,-	kwota:	
PCvirus zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 265.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
GAMBLER zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 108.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	12 216.000,-	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 15.03.94	podlicz i wpisz razem:		Kupon 2/94

LUPUS

PCkurier zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	13 150.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	26 290.000,-	kwota:	
ENTER zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 105.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	12 200.000,-	kwota:	
AMIGA zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 120.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	12 240.000,-	kwota:	
CADCAM FORUM zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 150.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
Młody Technik zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 120.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	12 240.000,-	kwota:	
PCvirus zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 265.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
GAMBLER zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 108.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	12 216.000,-	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 15.03.94	podlicz i wpisz razem:		Kupon 2/94

LUPUS

PCkurier zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	13 150.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	26 290.000,-	kwota:	
ENTER zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 105.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	12 200.000,-	kwota:	
AMIGA zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 120.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	12 240.000,-	kwota:	
CADCAM FORUM zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 150.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
Młody Technik zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 120.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	12 240.000,-	kwota:	
PCvirus zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 265.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
GAMBLER zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 108.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	12 216.000,-	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 15.03.94	podlicz i wpisz razem:		Kupon 2/94

LUPUS

PCvirus to wydawany w formie biuletynu dyskietkowego dwumiesięcznik poświęcony wirusom komputerowym i walce z nimi. PCvirus wydaje najmocniejszy zespół, jaki można sobie w naszym kraju wyobrazić. Tworzą go: Andrzej Kadlof (twórca programu antywirusowego PAW) oraz Marek Sell (twórca programu antywirusowego Mks_VIR). Nikt, tak jak oni, nie zna tej problematyki. Na dyskietkach kolejnych numerów znajduje się m. in. unikalna baza danych wszystkich dotychczas schwytanych wirusów, zawierająca komplet danych pozwalających na identyfikację wirusa i stworzenie własnej szczepionki. Rozprowadzane są także najnowsze wersje pakietu antywirusowego firmy McAfee.

★ Poza tymi "rarytasami" czytelnicy znajdą wyczerpujący serwis informacyjny na temat wirusów komputerowych, zasady profilaktyki, porady itd.

★ PCvirus jest pismem całkowicie unikalnym i to zarówno ze względu na formę (dyskietki), jak i treść.

★ **Poza prenumeratą, PCvirus można kupić jedynie w siedzibie wydawnictwa. Cena 1 egzemplarza 50.000 zł. W prenumeracie taniej: 265.000 zł za 6 numerów + 3 dyskietki shareware gratis.**

CADCAMFORUM (dawniej CADforum) to dwumiesięcznik (6 wydań rocznie) przeznaczony dla osób zainteresowanych komputerowym wspomaganiem projektowania (CAD, czyli Computer Aided Design). W piśmie przedstawione są różne systemy CAD - m. in. AutoCAD, LogoCAD, MapInfo... Różne także obszary zastosowań leżą w kręgu zainteresowania pisma: architektura, budownictwo, geodezja, kartografia, mechanika, elektronika i projektowanie obwodów, grafika.

Wiele jest informacji praktycznych, nadających się do natychmiastowego wykorzystania (m. in. programy w LISP-ie).

★ CADCAMFORUM jest pismem fachowym. Mimo tego pismo adresowane jest nie tylko do osób profesjonalnie zajmujących się CAD-em, ale także do wszystkich tych, którzy chcą (choćby wstępnie) poznać temat, dowiedzieć się, jakie w interesujących ich dziedzinach istnieją możliwości stosowania techniki komputerowej. Projektowanie bez komputera to dzisiaj już archaizm.

★ Pismo jest jedynym tego typu wydawnictwem w Polsce (istnieje od 1989 roku).

★ Cena detaliczna (CADCAMFORUM dostępny jest w księgarniach technicznych): 30.000 zł.

★ **W prenumeracie taniej: 150.000zł za 6 numerów.**

Młody TECHNIK to magazyn z ponad czterdziestoletnią tradycją, zajmujący się popularyzacją nauki i techniki. Adresowany jest do osób zainteresowanych nowościami z zakresu techniki, do osób, które chcą poszerzyć swoją wiedzę i umiejętności.

W każdym numerze znajdziemy:

★ Znakomite artykuły przystępnie prezentujące nowości, wyjaśniające istotę postępu w różnych dziedzinach techniki, tej przez duże T i tej, z którą mamy do czynienia na co dzień.

★ Wiele Działów Hobbystycznych - dla osób, szczególnie interesujących się daną dziedziną wiedzy (matematyką, fizyką, astronomią, historią techniki, pojazdami, fotografią itp.).

★ Informacje dla majsterkowiczów - w części warsztatowej publikujemy materiały dotyczące konstrukcji do samodzielnego montażu, rankingi sprzętu i wyrobów, porady dla miłośników wideo, gier komputerowych, akwarystyki, wędkarstwa itp.

★ Wielbiciele literatury S-F mogą liczyć od czasu do czasu na smakowity kąsek - w MT rozpoczynali swą karierę najwybitniejsi pisarze S-F.

Te wszystkie informacje w dobrej szacie graficznej za jedyne 25.000 zł!

★ **W prenumeracie taniej: 120.000 zł za 6 nuumerów, 240.000 zł za roczną prenumeratę.**

Gambler to barwny wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i grom video. W każdym numerze kilkanaście opisów, recenzji, nowości, zapowiedzi na bieżące numery.

W każdym Gamblerze występują rubryki:

★ Cover story czyli przekrojowy tekst, przedstawiający wybrany temat.

★ T&T to klasyczne "tips&tricks", tyle że w niespotykanej dawce 16 stronicowej wkładki poświęconej jedynie sztuczkom.

★ Kombinatorzy - każdy numer przynosi coś dla "kombinatorów": galerie, różne konkursy itp.

W Gamblerze znalazło się miejsce także dla nietypowych jak na takie pismo rubryk z pogranicza kultury (video, CD), zgrywy politycznej ("Co tam panie w polityce") i publicystyki związanej z tematyką komputerową.

Te wszystkie frapujące informacje w dobrej szacie graficznej za jedyne 20.000 zł!

★ **W prenumeracie taniej: 108.000 zł za 6 numerów, 216.000 zł za roczną prenumeratę.**



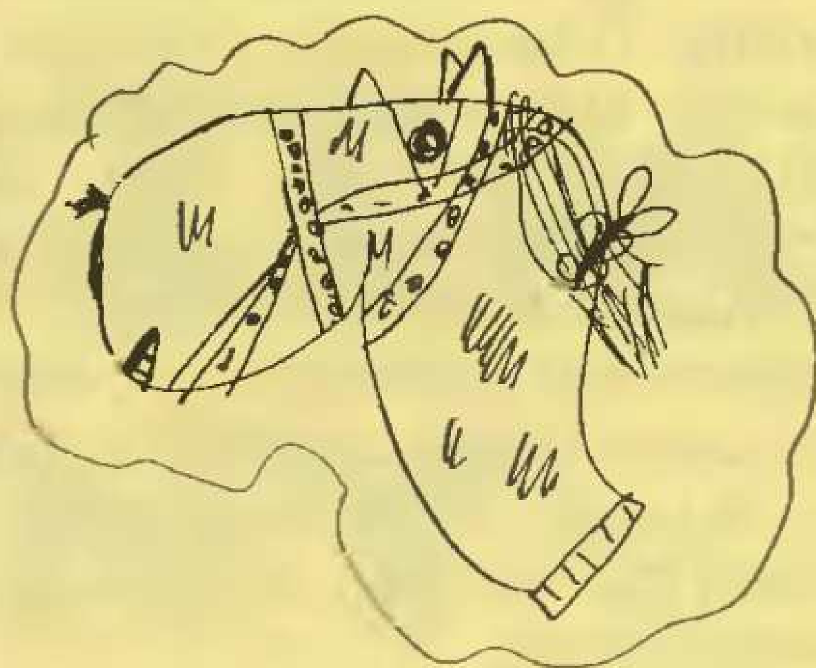
WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu kuponu przez Wydawnictwo.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Pokwitowanie dla Wpłacającego	odcinek dla posiadacza r-ku	Odcinek dla Banku
zł	zł	zł
słownie	słownie	słownie
Wpłacający	Wpłacający	Wpłacający
adres	adres	adres
na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa	na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa	na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa
datownik podpis przyjm. opłata zł	datownik podpis przyjm. opłata zł	datownik podpis przyjm. opłata zł

39. AMATERASU
40. THEABSOLUTE
41. LACRIMACHRISTI
42. BETWEENYOUTH
43. AFTERTHERAIN
44. WILLOTHEWISP
45. TALESOFINNOCENCE
46. STRAPPINGMEDOWN
47. THEDANZIGWALTZ
48. CHIMEREDESIDELA
49. SILENTTHUNDER
50. STRANGEFORTUNE
51. VENTRILOQUIST
52. GLOOMYSUNDAY



Jacek Spera (Kłodzko)

UNTOUCHABLES

Po wpisaniu znanego kibicom piłkarskim hasła SOUTHAMPTONGAZETTE, klawiszem F10 możemy przeskakiwać niewygodne poziomy. Z kolei naciśnięcie klawisza HELP na poziomie drugim, trzecim i szóstym znacznie ułatwia ich pokonanie.

Ninja (Żołędowo)

VETERAN (Amiga)

Następna sekcja — naciśnij HELP.

Ninja (Żołędowo)

VIGILANTE (Amiga)

Wpisz hasło GREEN CRYSTAL, gdy zobaczysz tabelę rekordowych wyników. Teraz klawisze:

F1 — dodatkowe życie,
F8 — następny poziom.

Marek (Warszawa)

VIKING CHILD - PROPHECY I (Amiga)

Kody do kolejnych etapów gry:
DENIS — Las
THE BLIZ — Most
SHARKMAN — Labirynt
NYMHARSW — Pustynia

Robert (Kraków)

WALKER (Amiga)

Na początku drugiego poziomu wpisz "Eat lead muddy funter" zanim się ruszysz.

Tomasz Doroz (Łódź)

WARZONE (Amiga)

Po rozpoczęciu gry przesuń się jak najniżej na ekranie i strzelaj w prawo. Zabierz to, co się tam pojawi, a otrzymasz jedno życie więcej.

Miętus (Warszawa)

Na tytułowym obrazku naciśnij jednocześnie trzy klawisze: F1 + F2 + F3, a wrogowie nie będą już mogli Cię zabić.

Karoi (Zielona Góra)

WINGS OF FURY (Amiga)

W dowolnym momencie gry wpisujemy COLIN WAS HERE, teraz możemy skorzystać z nowych możliwości klawiatury:

C — zmiana uzbrojenia,
F — uzupełnienie paliwa,
M — zwiększenie siły ognia,
D — uodpornienie na trafienia,
P — dodatkowe samoloty (max. 9).

Misiek (Bydgoszcz)

WOLFCHILD (Amiga, Atari ST)

Przed uruchomieniem gry wpisz hasło THE PERFECT KISS, a rodzajów broni dostaniesz do oporu, natomiast wpisanie SOULPSYCHEDELICIDE daje nieskończony zasób energii.

Kajko i Kokosz (Poznań)

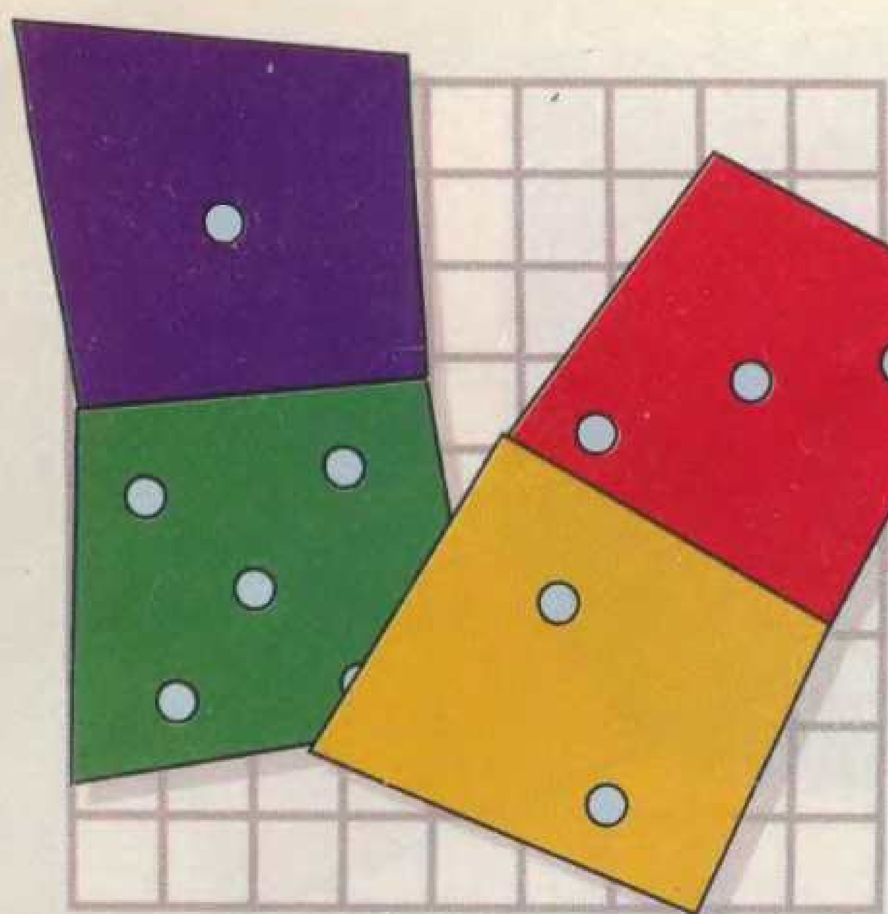
WOLFENSTEIN 3-D (IBM PC)

Dla pełnej wersji gry — nowy, fantastyczny TIP:

1. Uruchom grę pisząc WOLF3D -goobers
2. W trakcie gry wciśnij równocześnie klawisze:
   TAB + Lewy SHIFT + BACKSPACE + ALT
3. Powinien pojawić się napis:
   Debugging keys are now available
4. Teraz, za każdym razem przytrzymując klawisz TAB, możesz poszaleć z klawiaturą:
   W — skok do dowolnego etapu gry (10 — tajny poziom);
   E — natychmiast kończy aktualnie grany etap;
   T — można spokojnie obejrzeć: ściany, obiekty, a nawet wykresy fal poszczególnych efektów dźwiękowych (!);
   I — wzmacnia zdrowie, dodaje trochę amunicji, 1000 dodatkowych punktów i nową zabawkę;
   S — spowolnienie ruchu bohatera;
   F — Twoje współrzędne (lokalizacja!);
   G — dostajesz "pancerz" nie do przebicia;
   H — coś dla masochistów, tu sznyta, tam sznyta...;
   X — ekstra stuff (??);
   C — statystyka aktualnego etapu;
   V — możesz poruszać się skokami (podając odpowiednią wartość liczbową), przydatne dla wolniejszych PC;
   B — zmiana koloru rameczki (dla estetów?);
   M — garść informacji o pamięci (ale operacyjnej);
   P — przerwa na napoje i kanapki, a potem znowu do boju;
   Q — ucieczka do DOS'u, bez zbędnych pytań.

Wolfenstein 3-D "wiecznie żywy"!

Tomek Cejner (Bielsko-Biała)



tylko sprawdzian jego umiejętności. Zool musi dowieść Wysokiej Komisji, że zasługuje na miano międzygalaktycznego Wojownika Ninja.

Jego zadaniem jest szczęśliwe przedostanie się przez wszystkie siedem planet, rzy duże sekcje po każdej, co daje razem 21 etapów do przejścia. Oczywiście pełno tam niebezpieczeństw i pułapek, a także wrogich stworów. Po przedostaniu się przez kolejne 3 sekcje, przed wejściem do następnego świata, czeka nadzwyczaj duży i trudny do zniszczenia strażnik. Tylko doskonałe manewrowanie joystickiem (plus FIRE) daje szansę wygrania w tym pojedynku.

Musimy spełnić jeszcze kilka innych warunków, aby awansować do następnej sekcji. Należy kolekcjonować wszystkie napotkane (nieruchome i dość małe) przedmioty. Zebranie odpowiedniej ich liczby otworzy wrota do kolejnego etapu. Praktycznie w każdej sekcji jest zatrzęsienie różnych ukrytych przedmiotów, bonusów, a nawet odrębnych gier(!). Dobrym przykładem może być taka sytuacja: gramy sobie spokojnie na drugim etapie, i nagle poprzez skok w odpowiednie miejsce zostajemy przeniesieni na planszę zupełnie innej gatunkowo gry — poziomo przesuwającej się strzelaniny. Należy wtedy niszczyć wszystko, co będzie stawiało opór i przetrwać do końca (co jest niewątpliwie zadaniem bardzo trudnym). Inne przykłady: zagranie odpowiedniej melodii otwiera wejście do ukrytego poziomu, a zniszczenie pięścią ściany pozwala zdobyć bardzo cenne przedmioty, itp.



Inne przydatne bonusy, to: bomba — niszczy wszystko co wrogie na ekranie gry, super-skok — umożliwia dostanie się na wyższe platformy, brat-widmo — cień, który wykona wszystko, co zrobił Zool, lecz z dwusekundowym opóźnieniem, tarcza — chroni przed kolcami.

Na Zoola czekają całe zastępy wstrętnych stworków, które chcą go powstrzymać w drodze do celu. Wszystkie kreatury są uzależnione od scenerii danego świata (o których za chwilę) i bardzo często wyglądają jak przedmioty znane nam z rzeczywistości, których przenigdy nie posądzalibyśmy o tak złośliwy charakter. Stworki różnią się od siebie nie tylko wyglądem, lecz również sposobami walki. Praktycznie wszystkie z nich (poza strażnikami wejść) można łatwo zniszczyć, jeśli oczywiście uda nam się je "namierzyć". Niektóre stworki wyskakują z różnych ukrytych i słabo widocznych miejsc, by wykorzystując zaskoczenie, odebrać Zoolowi nieco energii.

Niestety, są też potwory, których nie możemy zniszczyć w żaden sposób, podczas gdy one z łatwością mogą odebrać nam energię. Należą do nich kolczaste stwory, poruszające się w górę i w dół po ścianach pierwszego świata.

Dla urozmaicenia gry istnieją jeszcze pułapki. Zdecydowanie najbardziej pospolite i najpopularniejsze są kolce, na które bardzo łatwo wpaść i stracić energię. Istnieją również inne "naturalne" niebezpieczeństwa, jak woda, czy wysuwająca się z ziemi wieża, a także świece, zapalniki, piłki kolczaste i niekolczaste itd. Niektóre z nich możemy zniszczyć (np. kule bez kolców), jednak większość będzie poza zasięgiem wszystkich broni Zoola.

Istnieje wiele sposobów ominięcia niebezpieczeństw. Często zdarza się, że przyczyną naszego upadku na kolce jest zbyt słaby most, który nie utrzyma zbyt długo naszej wagi. Należy szybko po nim przebiec. Aby ominąć kolczaste kule, pchamy odpowiedni lewarek, który spowoduje chwilowe uniesienie się przeszkody i umożliwi dalszą wędrówkę.

Zool nie jest oczywiście bezbronny, może w różny sposób walczyć z przeciwnościami losu. Pierwszy z tych sposobów, moim zdaniem najlepszy ze względu na szybkość i skuteczność, to "firmowy" atak bohatera, czyli SSS (Spining Sword Slice — wirujące cięcie mieczem). Zniszczy to każdego wroga (poza strażnikami), a także napotkany rój os. Następną bronią Zoola są kule ogniste, generowane poprzez siłę woli, które zniszczą prawie każdego wroga. Jest to z pewnością najprostsze rozwiązanie, lecz czasami zawodzi, ze względu na strukturę niektórych potworków. Np. delikwenci z drugiego poziomu są zbudowani tak, aby odbić każdą kulę pod kątem 90 stopni. Przeciwko nim używamy innych metod walki.

Kolejną możliwością ataku jest uderzenie pięścią lub kopnięcie, niestety, niezbyt skuteczne — za mały zasięg. Jest jeszcze jedna metoda: w biegu możemy pchnąć joystick w dół, co spowoduje kopnięcie w poślizgu. Bardzo przydatny atak, szczególnie w drugim etapie. Ostatnim sposobem zabijania wszędobylskich stworków jest po prostu naskoczenie im na głowę. Należy przy tym uważać, gdyż nie zawsze wylądujemy w odpowiednim miejscu.

Niestety, po dotknięciu jakiegokolwiek stworka lub pułapki, Zool traci jedną z trzech drogocennych jednostek siły. Po stracie wszystkich jednostek lub po upływie limitu czasu, bohater traci jedno z pięciu żyć. Poziom energii możemy uzupełnić poprzez złapanie muchy, która wylatuje czasami z potworków po ich zniszczeniu. Podróżując przez różne zakamarki, możemy znaleźć drogocenne życia, bonus hamujący upływ czasu i inne cenne ułatwienia.

Grę zaczynamy w Świecie Słodyczy. Jak zapewne się domyślacie, Zool będzie podróżował wśród różnych czekoladek, lizaków, łakoci itp. Ciekawostka — sponsorem jest producent lizaków Chupa Chups. Po udanym przejściu tego świata musimy pamiętać, że była to dopiero 1/6 całej gry, a czekają na nas: Świat Muzyczny, Świat Owocowy — moim zdaniem najładniejszy, Świat Narzędzi, Świat Zabawek oraz ostatecznie Świat Zabaw — znacznie różniący się od poprzedniego, w którym czekają nas dwie niespodzianki.

Podam teraz kilka podpowiedzi do gry:

1. Otoczenie może kryć wiele przedmiotów (spróbuj użyć SSS na lizaku Chupa Chups w pierwszym etapie, a na średniej wielkości marchewce w trzecim).
2. Osy należy zabijać jak najszybciej, mnożą się błyskawicznie.
3. Uderzenie pięścią w niektóre ze ścian może dużo ujawnić.
4. Na ostatnim poziomie wszędobylskie młotki po uderzeniu w odpowiednią rzecz wybiją Zoola do góry.

Ciekaw jestem, czy ktoś jest w stanie pobić mój rekord: 49 sekund — Sekcja 1-1 (bez ułatwień!), poziom trudności — Normal, szybkość — Normal, Inertia — On!

Za rekomendację "Zoola" niech służy fakt, że zdobył on trzy cenne nagrody: Najlepsza Gra Roku 1992, Najlepsza Postać W Grze, Najlepsze Efekty Dźwiękowe W Grze.

Opis powstał na podstawie wersji gry na Amigę.

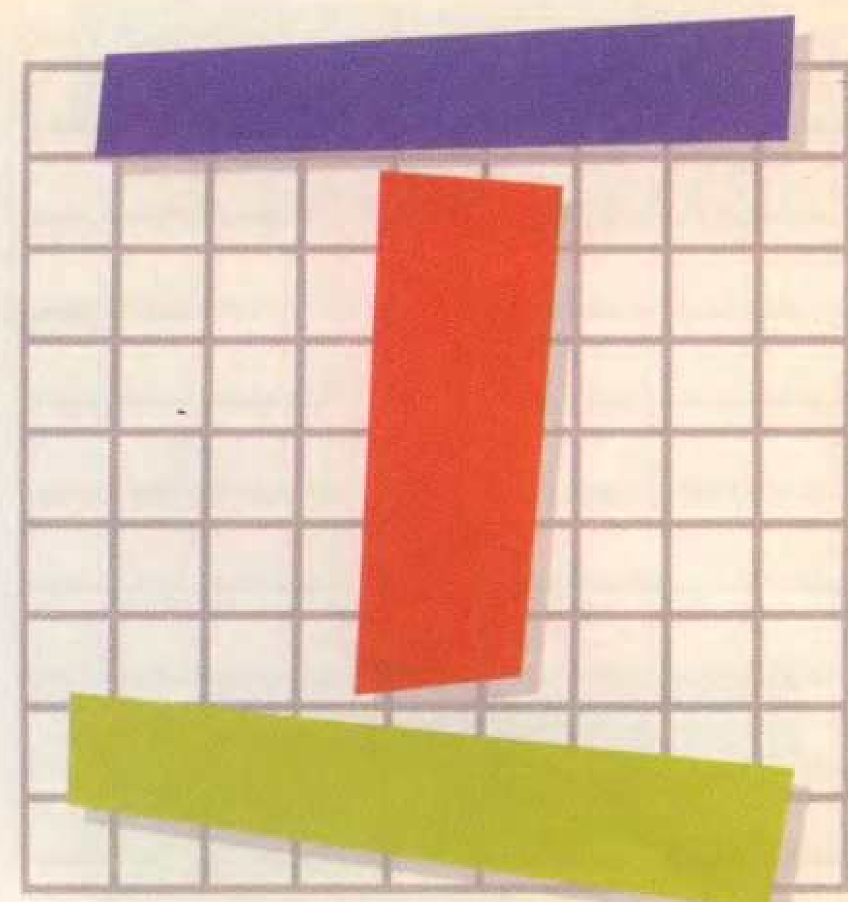
Szymon Grabowski.

ZOOL

Gremlin Graphics 1992
Zręcznościowa
Amiga, Atari ST, IBM PC

Grafika	90%
Dźwięk	85%
Grywalność	90%
Pomysł	85%
Ogółem	90%

FANTAZJA Z KRZEMOWEJ DOLINY



"KRÓL SPOD GÓRY NIE ŻYJE, A GDZIEŻ JEST JEGO POTOMSTWO, KTÓRE BY ODWAŻYŁO SIĘ SZUKAĆ ODWETU? GIRION, PAN MIASTA DAL, POLEGŁ, ZJADŁEM JEGO PODWŁADNYCH WPADŁSZY NIBY WILK MIĘDZY OWCE. GDZIEŻ SĄ SYNOWIE JEGO SYNÓW, KTÓRZY OŚMIELILIBY SIĘ ZBLIŻYĆ DO MNIE? ZABIJAM, KOGO CHCĘ I GDZIE CHCĘ, A NIKT MI NIE ŚMIE STAWIAĆ OPORU. POKONAŁEM RYCERZY DAWNYCH CZASÓW, DZIŚ NIE MA JUŻ TAKICH WOJOWNIKÓW NA ŚWIECIE. A PRZECIEŻ BYŁEM WTEDY MŁODY I WĄTŁY. TERAZ JESTEM STARY I SILNY, SILNY, SILNY — WIEDZ O TYM ZŁODZIEJU CZAJĄCY SIĘ W CIEMNOŚCIACH! MOJA ZBROJA WARTA JEST DZIESIĘCIU TARCZ, ZĘBY SŁUŻĄ MI ZA MIECZE, PAZURY — ZA WŁÓCZNIE, CIOS MOJEGO OGONA TO GROM, SKRZYDŁA NIOSĄ HURAGAN, A MÓJ DECH — ŚMIERĆ!" (Tolkien, "Hobbit, czyli tam i z powrotem")

Trochę korzeni...

To od Niego wszystko się zaczęło. Gdyby lubił baśnie Andersena, pewnie nigdy nie czerpałby natchnienia z legend arturiańskich o Rycerzach Okrągłego Stołu i ze starych nordyckich sag o smokach i bohaterach. Dziękujmy więc opatrzności, że Dziewczynka z zapałkami i Ołowiany żołnierzyk nie wywarły na Nim swego tkliwego piętna.

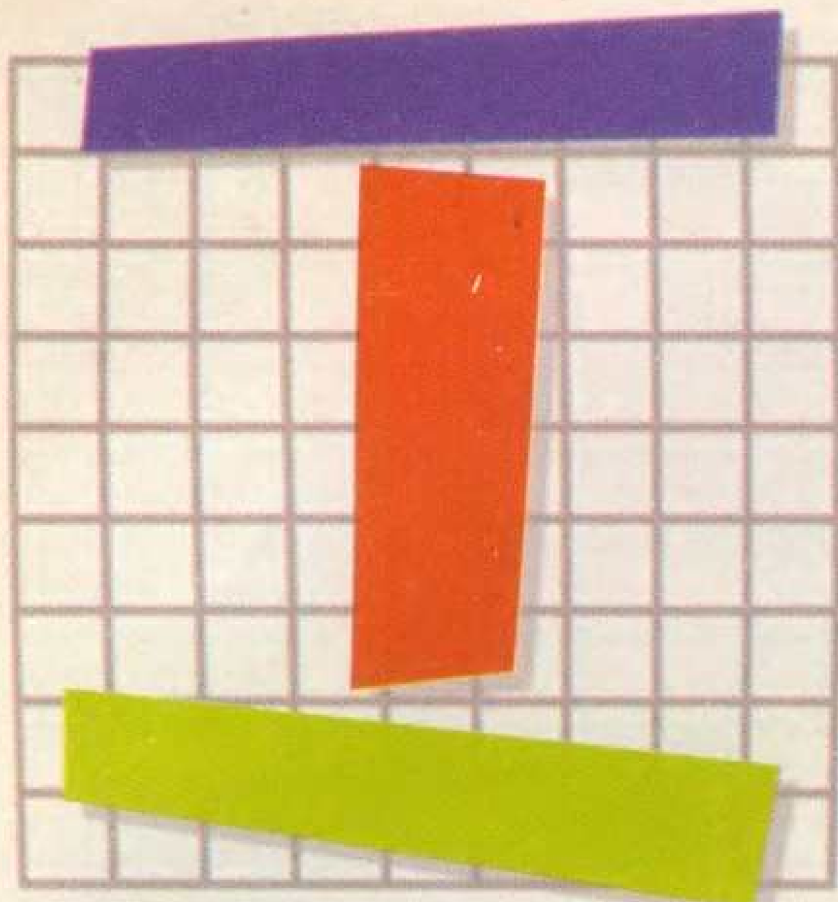
Tolkien i Hobbit — nierozłączni towarzysze. Wielki twórca i niepozorny mały człowieczek o wielkim sercu, taki jak Bilbo Baggins, który wyruszył przez Śródziemie na spotkanie Smauga Straszliwego. Nawet nie przypuszczał, jaką legendą będzie jego przygoda z krasnoludami. Dzisiaj, wiele tysięcy lat po pamiętnych wydarzeniach spod Samotnej Góry, możemy wspominać tę niesamowitą historię — wlepiając w tym samym czasie wzrok w ekran.

Większość młodych ludzi, sięgając pamięcią aż do tak dawnych czasów, jak początek XX wieku, pasjonowała się wyprawami w krainę baśni. Na początku były to głównie opowieści i straszenie się wyimaginowanymi potworami, ale później zabawa przerodziła się w pewnego rodzaju nurt hobbystyczny. Pojawiły się pierwsze gry planszowe, przeważnie przenoszące gracza w świat mniej lub bardziej zbliżony do Tolkienowskiego. Ich rozkwit nastąpił na przełomie lat 70. i 80., jednak do prawdziwej inwazji doszło trochę ponad pięć lat temu. Równoczesnemu rozwojowi uległa ta bardziej elektroniczna część przygody, dzięki czemu rok 1993 stał się dla fanatyków gier fantasy okresem mlekiem i miodem płynącym.

Niesamowity świat magii, miecza i wiecznej przygody został w końcu oddzielony od swego barbarzyńskiego pnia i przeniesiony na tak niesmaczną (zapewne) dla Trolla rzecz, jaką jest twardy dysk. Kraina gier powiększyła się o dział Role - Playing pod koniec lat osiemdziesiątych (pamiętacie to jeszcze? — Bards Tale...) i od tej pory systematycznie rozszerzała swoje wpływy. Włości fantastyki sięgają teraz aż po gry zręcznościowe, logiczne, czy nawet symulatory (Dragon Simulator), a



"Standardowa" metoda tworzenia postaci - Eye of the Beholder I



dzięki temu, że znalazła licznych zwolenników, ma zagwarantowany dalszy rozwój.

Czy istnieje granica między grami fantasy i Role-Playing?

Rozróżnienie między nimi jest dość trudne. W klasycznym rozumieniu, jedne nie mogą praktycznie istnieć bez drugich. Choć ciężko byłoby mi przytoczyć tytuł, na pewno jest jakaś gra czysto fantasy, podobnie jak gra czysto Role-Playing. Ta pierwsza to zapewne wędrówka po krainie magii i rozmaitych potworów, choć zapewne nieobca jej jest walka i rzucanie czarów — które są już poniekąd elementami Role - Playing (wytrzymałość i system zadawania ran, podział czarów na grupy). Dużo łatwiej jest mi wyobrazić sobie typową grę Role - Playing, ale osadzoną w innych, niż baśniowe, realiach. Mógłby to być np. "cywilizowany" Wolfenstein — bez biegania i koszenia, ale za to z pogaduszkami ze strażnikami (tu przydałaby się charyzma i siła charakteru), wyszukiwaniem tajemnych przejść bez udziału przypadku (percepcja, zręczność) i usystematyzowanymi potyczkami fizycznymi i psychicznymi. Dziwne byłoby poniekąd, gdyby Blazkovitz zaczął rzucać czary, ale gdyby dołączyć do niego kilka innych postaci (np. więzionych naukowców), można by stworzyć drużynę na miarę naszych dziadów spod Grunwaldu.

Faktycznie, ilość pomysłów jest w zasadzie nieograniczona. Na upartego można by stworzyć wstrząsającą grę Role - Playing opiewającą historię działalności syndyka masy upadłościowej (cokolwiek to jest), jego losy i dążenie do głęboko ukrytego celu — Spłacenia Wierzycieli. Pytanie tylko, czy takie rozwiązanie nie byłoby zbyt abstrakcyjne (czytaj: nudne) dla zwykłego śmiertelnika. Może już lepiej walczyć z ciągle tymi samymi potworami, magicznymi pułapkami, szukać wyjścia z podziemi i Korony Władzy?

Powtarzanie tych samych scen i podobieństwo postaci działa trochę nużąco na odbiorcę. Mówiąc w skrócie, skromna ilość pomysłów zaprezentowanych do tej pory przez autorów doprowadziła w pewnym sensie do połączenia się pojęć gier fantasy i Role - Playing. Powstaje wiele nowych gier, jednak niemal wszystkie, mniej lub bardziej udanie, imitują swoich poprzedników. Zdarzają się rodzynki, takie jak Legacy (o którym za chwilę). Ja jednak z niecierpliwością oczekuję roku 1994, który, mam nadzieję, przyniesie nowe, niesamowite rozwiązania — kolejne potwory, cywilizacje przyszłości, inne światy i innych ludzi — wszystko w duchu Role - Playing.



Klasyczny obraz "z pola walki"

Korzystając z pierwowzoru

Na razie producenci wolą bazować na starych sprawdzonych pomysłach, które częstokroć są niemal dokładnymi kopiami prekursora gatunku — **Eye of the Beholder**. Oczywiście, były i wcześniejsze gry tego typu, jednak za pewien standard, również pod względem grafiki i oprawy dźwiękowej, uznałem właśnie produkt Westwood i Strategic Simulations z 1990 r.

Eye of the Beholder stał się matrycą dla wielu powstających gier. Przykładem może być jeden z ostatnich programów tego typu, a mianowicie **Dungeon Hack** (tej samej firmy), który jest niemal kropka w kropkę podobny do swojego poprzednika. Sama fabuła, a nawet miejsce akcji (loch — tym razem dostajesz się do niego dobrowolnie i musisz schodzić na coraz niższe poziomy), zostały zmienione w niewielkim stopniu. Grafika i dźwięk są dużo lepsze niż przed

(już) czterema laty, choć po tak dużym odstępie czasowym można by się spodziewać zmian kardynalnych, wręcz rewolucji.

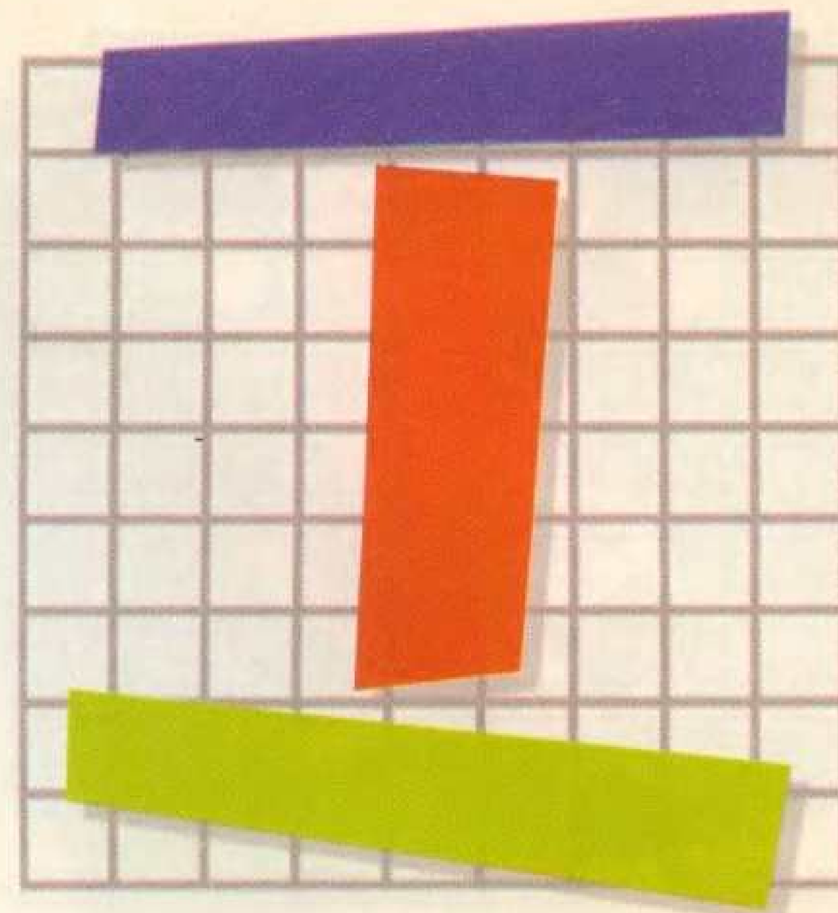
No coż... "nie wszystko co skopiowane może być doskonałe". Nie zrozummy się źle w tym miejscu. Wcale nie twierdzę, że takie "kopiowanie" jest złe, czy zmniejsza przyjemność grania. Wprost przeciwnie. Już dawno przyzwyczaiłem się do charakterystycznego układu całej gry, łącznie z wyborem postaci, ich profesji i cech, jak również do samego wyglądu (mówiąc wulgarnie) interfejsu użytkownika. Klasyczny ekran przedstawiający graczowi miejsce akcji składa się z obrazu widzianego okiem bohatera, symbolu postaci, umożliwiającego operowanie przedmiotami oraz mniej lub bardziej złożonych kursorów pozwalających nią kierować. Jest to tak częsty widok i spotykany niemal w każdej grze, że aż "dusza wyrywa się z zawiasów" i krzyczy, że chciałaby czegoś nowego.

Patrząc jednak chłodnym okiem, w tym zakresie nie można w zasadzie wymyślić niczego nowego. Przyjęte rozwiązania są najprostsze i dają użytkownikowi łatwość obsługi i przyjemność grania. Nie wymagam od nikogo, aby ukazała się gra o kompletnie szalonym wyglądzie, która znowu będzie mówić o smokach, mieczach, czarach i znów o smokach. Myślę, że producenci po prostu boją się publikować gry odbiegające od przyjętych już kanonów gier Role-Playing. Wynika to zapewne z przyczyn ekonomicznych i związanego z nimi ryzyka. Kompletnie nowa gra, o niespotykanym dotąd pomyśle, może przecież tak zaskoczyć klientów, że ci jej niestety nie kupią. Tymczasem stare, sprawdzone pomysły nie są może rewolucyjne, ale sprzedają się znakomicie. Trzymam jednak kciuki za tych, którzy w końcu odważą się zwalić z nóg czymś naprawdę odjazdowym.



Nowoczesna forma tworzenia postaci, którą przedstawia Legacy

Moim marzeniem jest w końcu pobawić się niesamowitą grą — Role - Playing, która odkryłaby przede mną cudowną krainę, zupełnie odmienną od wszystkich, stworzonych dotychczas. Nie musi to być zresztą cała kraina...



Fantazja bez bajek

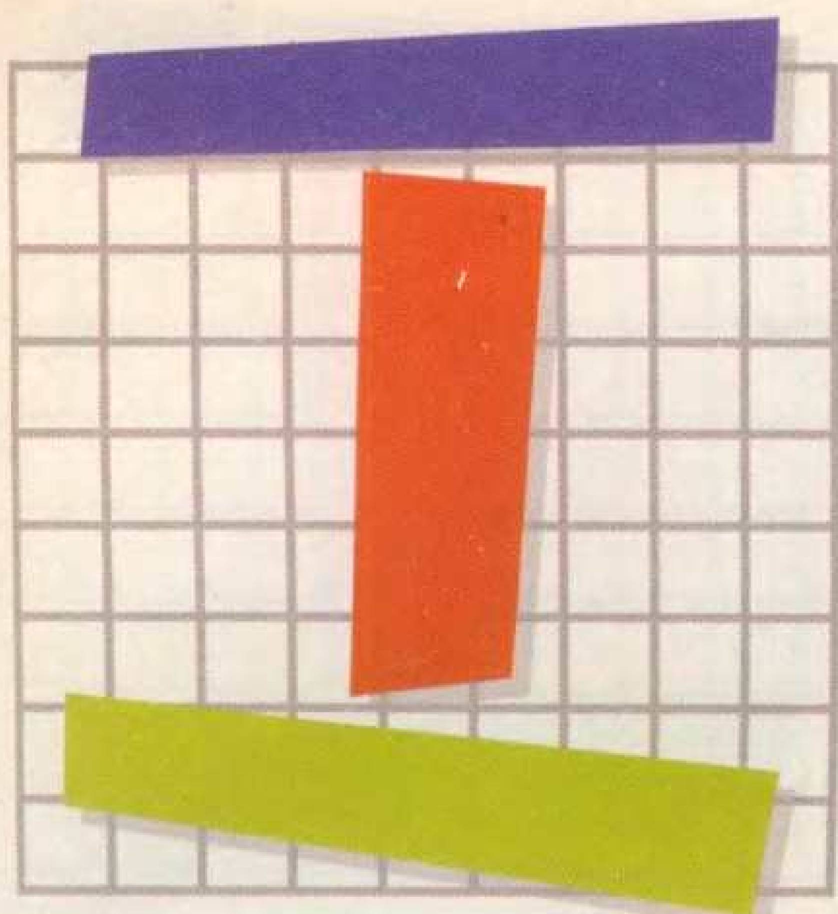
Moje pragnienia zostały niemal całkowicie zrealizowane przez **Legacy** — młodziutkie, lecz przerażające dzieciątko MicroProse, które roztacza przed posiadaczami PC uroki nieograniczonego stresu.

Już od pierwszych chwil przebywania w nawiedzonym domu dostałem dreszczy, wypieków i gęsiej skórki, a później zrobiłem się sinozielony. Wrażenie było piorunujące. Wstrząsające. I fascynujące. Jeśli macie pod ręką tę grę, to nie czytajcie dalej, tylko dołączcie do grona "spadkobierców".

Legacy, która tak naprawdę nie zasługuje na to, żeby nazywać ją grą, ma w sobie coś czego nie mają inne... programy. Klimat. On odgrywa tu niesamowitą rolę. Wszyscy ci, którzy byli zafascynowani "Spuścizną", zgodnie stwierdzili, że od pierwszych chwil grania czuli strach. Gdy tylko wkroczyli do pełnego tajemnic domu, ten przywitał ich wrogością i mrokiem. Tajemnicze krzyki, jęki i dzikie, histeryczne śmiechy sprawiły, że po dziesięciu minutach gry każdy zdrowy zawodnik musiał się oblać zimnym potem.

Jednak ani roztrzęsione ręce, ani wytrzeszczone gały nie są w stanie zmusić mnie do rezygnacji z Legacy, które z pewnością jest zwiastunem nowej ery gier Role-Playing.

No właśnie. Być może niektórzy pomyślą sobie, że Legacy nie jest wcale grą tego typu. Całkiem słuszne, choć raczej nieprawdziwe, podejrzenie. Jest ona pełnoprawnym reprezentantem świata gier Role - Playing, tylko nowej generacji — widać to już na pierwszy rzut oka. Tworzenie postaci odbywa się na mocno zmodernizowanych zasadach, które dla laika z pewnością są prostsze niż standardowe metody ustalania cech postaci. Cyferki i rzuty kośćmi zostały zastąpione



przez całkiem miło wyglądające wskaźniki, dzięki którym łatwo rozeznać się w przydzielanych bohaterowi zdolnościach.

Co do samej rozgrywki, to jak już wspominałem — napawa grozą, którą dodatkowo potęguje występowanie licznych niesamowitych stworów. Po paru godzinach grania w Legacy zostajesz po prostu wessany w ekran, więc wszystkie napotykane po drodze monstra stają Ci przed oczami jak żywe. Obrona przed zagrożeniami to zarówno środki przemocy fizycznej, jak i psychicznej perswazji (nie zawsze łagodnej). Autorzy przewidzieli ogromną gamę środków ofensywnych i defensywnych, od noży kuchennych, przez miecze samurajskie i karabiny M-16, aż do czarów.

Nie można jednak uznać tej gry za zręcznościówkę, mimo występowania dość brutalnych sprzętów uśmiercająco - okaleczających. Gracz powinien nastawić się raczej na elementy logiczne i... Zresztą, poza niesamowitymi emocjami, nic już nie pamiętam.

O krwi i narzędziach do jej upuszczania

Dostosowując się do potrzeb młodych, żądnych wypruwania flaków organizmów, stworzono też produkty mające na celu uspokojenie graczy mniej zrównoważonych. Uważam się za normalnego (na pozór), ale mam trochę hysia na punkcie fantazji i magii, więc jeśli chodzi o mordowanie, satysfakcję przynosi mi praktycznie tylko zadawanie cierpienia w krainach rojących się od smoków, goblinów, orków i innego plugastwa. Niebagatelne znaczenie ma tutaj grafika (rany) i dźwięk (charkot zarzynanych).

Jedną z pierwszych gier fantastyczno - rozrywkowych na jakie się natknąłem był Złoty Topór — już sam tytuł brzmi zachęcająco. Tym, którzy jeszcze się nie domyślili wyjaśnię, że chodzi mi o dość starą gierkę SEGI, noszącą nazwę **Golden Axe**. Efekty graficzno - muzyczne w jakie była zaopatrzona, nie przyprawiały może o zawrót głowy, scenariusz i fabuła również, za to rozrywki było na kilogramy. "Cały czas w prawo" brzmiało hasło przewodnie. Więc naprzód! Po trudnym wyborze postaci (na ogół padało na konusa z potwornym toporzyskiem) następowała wielogodzinna wyżywka.

Pamiętam, że to co mi się spodobało i co pamiętam do dziś, to pewnego rodzaju uwspólnienie występujących w grze postaci. Wszystkich występujących w niej bohaterów, jeśli można nazwać tak beznadziejnych orków i bezmózgie jaszczurki, łączyła jakby jedna wspólna cecha. W czasie gry wydawało mi się, że powoli zaczynam rozumieć te dziwne postacie i choć może głupio to zabrzmi, wytworzoną przez autorów rodzinną atmosferę. Uświadomiłem sobie odmienność człowieka od postaci z krain fantasy. On po prostu zupełnie do nich nie pasuje, jest zbyt prozaiczny, zajęty swoimi ważnymi sprawami. Golden Axe przedstawił mi ogromną menażerię stworzeń, które dla nas są co najmniej potworami, a w fantazji są zupełnie naturalne — stanowią integralną część krajobrazu.

Szybko otrząsnąłem się z tych nostalgicznych refleksji i żwawiej machając styliskiem przerąbałem sobie drogę do **Moonstone**. Niesamowita zabawa. Ucinanie głów i odrąbywanie członków, a w tle wyprawa po księżycowy kamień. Ta gra ma raczej niewiele wspólnego z Role - Playing, a wiele z rzeźnią. Sama w sobie stanowi raczej materiał do rozważań na temat przesadnego brutalizowania rozrywki, niż do szukania w niej przedstawiciela fantasy. Nie mam zastrzeżeń co do formy walki zaproponowanej przez autorów, jednak długie lata edukacji i liczne kontakty z polonistami uczuliły mnie na widok niepotrzebnie rozlewanej krwi.

Jeśli chodzi o element zręcznościowy, to Moonstone dostarczy go w ilościach zadowalających każdego. Z przyjemnością patrzy się na nienajgorszą grafikę, która doskonale oddaje realia Moonlandii (czyli prawdopodobnie Anglii i Stonehenge) ze wszystkimi jej przedziwnymi potworami. Choć niewątpliwie bardzo dobra, gra ta nie pozostawia jednak żadnych wspomnień, ani bólu, ani radości... W sumie nic zaskakujcego. Nie od dziś wiadomo, że typowe naparzanki więcej biorą niż dają.

Gry fantasy a literatura

Jak wspomniałem na początku, i co zapewne wszyscy wiedzą, Mistrzem Fantasy jest Tolkien. Śmiało można powiedzieć, że wszystkie gry fantasy są w jakimś sensie jego dziełem. Jednak tak naprawdę nie ma wielu gier oddających "faktyczne" wydarzenia w Śródziemiu.

Chyba najbardziej znana jest **Riders of Rohan**, która przenosi bezpośrednio w świat walki dobra ze złem. Dzięki Jeźdźcom możemy sobie przypomnieć chwile spędzone w nocy na czytaniu "Trylogii" z latarką pod kołdrą. Odrobina wyobraźni i możemy osobiście rozmówić się z Aragornem, czy Eomerem, nie mówiąc już o przeżyciu bitwy pod Helmowym Jarem i zdobyciu Ortanku.



Świat nie kręci się jednak tylko wokół Tolkiena. Moim chyba największym faworytem jest Conan. Jego niesamowite dzieje i przygody towarzyszyły mi przez wiele lat i ciągle jeszcze zagłębiam się w stare historie i legendy o tym dzielnym wojowniku. Z chęcią też ruszyłem do gry **Conan the Cimerian** — fantasy, a jakże... Może nie bardzo heroic, ale... ale zdecydowanie odradzam tę grę fanom twórczości Howarda, gdyż jest ona po prostu profanacją dzieła wielkiego autora.

Nie ma ona w sobie nic z dynamizmu i wartkiej akcji swego literackiego pierwowzoru. To kolejna, zdecydowanie nieudana próba przedstawienia w sposób prosty szalenie złożonej struktury świata i jego kultury. W komputerowej adaptacji Hyborea stała się, jak na mój gust, tak parszywą krainą, że żaden szanujący się barbarzyńca nie opuściłby swoich rodzinnych gór, aby ujrzeć jej miernotę.

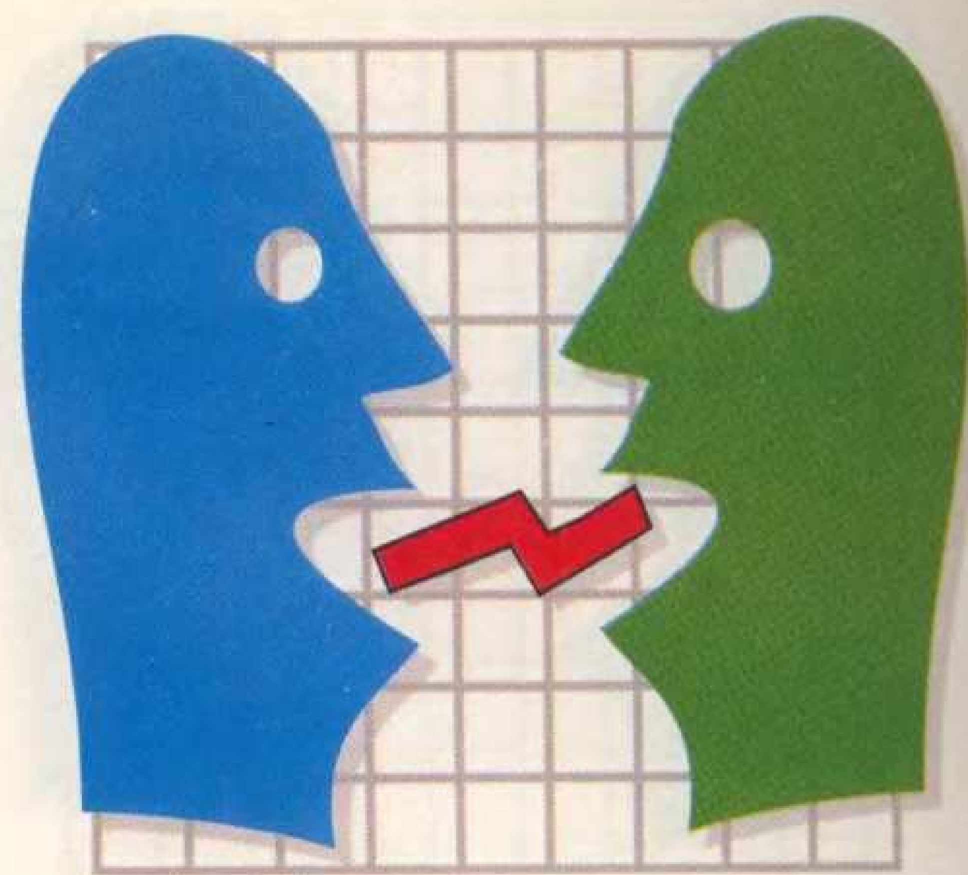
Fantastyczne zakończenie

Niewiele utworów literatury fantasy zaadaptowano do gry komputerowej — ostatnio chyba "Xanth" Anthony'ego Piersa — a szkoda. Powstało tak wiele niesamowitych dzieł o krainach pełnych smoków i innych podejrzanych kreatur, że mogłyby one wydać wysokie plony w postaci kilo, a nawet megabajtów. Wspaniałą rozrywką są "Jeźdźcy Smoków" Anne McCaffrey, "Smok i Jerzy" Dicksona i "Kane" Wagnera.

Wszystkie te lektury stanowią doskonałą zaprawę przed podróżą w krainę przygody. Każda z nich tworzy własny, surrealistyczny świat, w którym dzieją się przeróżne cuda. I każda może być kanwą do stworzenia kolejnej antysmoczej wyprawy...

Maksymilian Wrzesiński

ANTYCSL



CRACKED BY CSL, WYWIAD Z JEDNYM Z BARDZIEJ ZNANYCH POLSKICH HACKERÓW, KTÓRY OPUBLIKOWALIŚMY W NUMERZE 0/93 GAMBLERA, WYWOŁAŁ NIECO DYSKUSJI W REDAKCJI. POSTANOWILIŚMY WIĘC ZWRÓCIĆ SIĘ Z PROŚBĄ O UWAGI PO JEGO LEKTURZE DO KILKU OSÓB ZNANYCH W ŚRODOWISKU "POWAŻNEJ" INFORMATYKI. REPREZENTUJĄ ONI — CO ZROZUMIAŁE — ODMIENNE WIDZENIE ŚWIATA NIŻ CSL.

PRZY OKAZJI: USTAWA O OCHRONIE PRAW AUTORSKICH ZOSTAŁA UCHWALONA (8/01/94) I PO "KLEPNIĘCIU" PRZEZ SENAT I PREZYDENTA RP W NAJBLIŻSZYM CZASIE WEJDZIE W ŻYCIE. CO TO OZNACZA DLA GIEŁD, GIEŁDZIARZY, HACKERÓW, PIRATÓW I INNYCH KOLEKCJONERÓW SOFTU? — POSTARAMY SIĘ ODPOWIEDZIEĆ NA TO PYTANIE W JEDNYM Z NAJBLIŻSZYCH NUMERÓW.

Andrzej Florczyk, kierownik Biura Informatyki Urzędu Rady Ministrów i prezes Stowarzyszenia Rozwoju Systemów Otwartych

Jedyny komentarz jaki mógłbym zrobić do wywiadu, oczywiście poza uznaniem dla zdolności tego młodego człowieka, to ocena moralna, etyczna. Z racji pełnionych funkcji, dosyć rygorystycznie popieram działalność stowarzyszenia PRO i walkę o porządne zagospodarowanie ustawy o prawie autorskim. Działamy w innym obszarze niż gry i potrzebujemy legalnego oprogramowania oraz legalnych zasad posługiwania się nim i nabywania. Sens istnienia Biura to nadzorowanie zasad wydawania pieniędzy publicznych. A skoro jesteśmy przy sprawach publicznych, warto pamiętać, że cena, którą płacimy za szary czy czarny rynek oprogramowania nie wyraża się tylko w złej opinii, ale przede wszystkim w formalnych działaniach administracji zachodnich mających na celu powstrzymywanie napływu do nas nowoczesnej technologii. Inaczej by wyglądał COCOM i jego ograniczenia, gdyby była ustawa i odpowiednie przepisy wykonawcze. Ogólnie — ani taki wywiad, ani inne fakty istnienia czy rozprzestrzeniania się nielegalnego oprogramowania nie zmienią postawy ludzi, którzy pracują po mojej stronie barykady.

Ciekawym natomiast problemem jest ocena moralna. W stosunku do instytucji można powiedzieć, że oceny moralne przekładają się na przepisy. W tym jednak wypadku jest to trudniejszy problem — bowiem przynajmniej w części jest to zabawa, a reguły zabawy nie podlegają zwykłym ocenom moralnym. Z drugiej strony jest to nie tylko zabawa, ale i poważny biznes. Udzielający wywiadu nazywa siebie "grubą rybą" — inaczej mówiąc, wchodzą tu w grę dość duże sumy i to nie tylko w rozłamywaniu gier, ale także programów użytkowych. Inaczej mówiąc: człowiek ten w momencie wejścia w życie ustawy, formalnie, w świetle prawa, staje się przestępcą. Tu już się kończą żarty.

Istnieje także inny aspekt tej sprawy. W Polsce istnieją już sieci rozległe. Niedługo, przykładowo, skończymy budowanie sieci pozwalającej na przenoszenie informacji w obrębie całej administracji państwowej. Istnienie wyrafinowanych i dobrze wyszkolonych hackerów to jest także element zagrożenia dla tych systemów — prędzej czy później, choćby dla sportu (nie mówię już nawet o tym, że za pieniądze — bo ktoś zapłaci za informacje) hackerzy zjawią się i w tych sieciach. Dość duża część naszego wysiłku tutaj, w Biurze, to myślenie o możliwych konsekwencjach włamań do sieci. Mogę tu przypomnieć tylko sprawę wyborów parlamentarnych — mam udokumentowane próby "opukiwania" naszej sieci. Działanie takich hackerów w momencie podliczania wyników wyborów parlamentarnych, czy prezydenckich to już jest problem. Sama świadomość, że oni już są, że podnoszą swoje kwalifikacje jest dla mnie wyzwaniem. Proszę sobie tylko wyobrazić co by się stało, gdyby taki człowiek dostał się w czasie wyborów do sieci i — na przykład w interesie jakiejś partii — skasował wyniki w jakimś okręgu czy coś w tym rodzaju... Emocje, których nam dostarczył ten człowiek były duże... Co prawda miałem na tyle dobrych programistów, że facet był wykrywany na samym etapie pukania, potem prowadzony przez nas za rękę, ale zawsze... Oczywiście sytuację, że ktoś nie wykryty jednak dostał się do sieci i majstrował w danych, można wykluczyć. To wynika ze sposobu funkcjonowania samej bazy danych — informacje w niej zawarte porównywane są na wielu poziomach. Nie mówiąc już o tym, że cały materiał był dodatkowo czytany z samych dokumentów (nawet gdyby nastąpiła całkowita awaria, to wyniki komputerowe byłyby unieważnione, trwałoby to po prostu dłużej). Gorzej jest w systemach bankowych on line, czy w systemach zawierających poufne informacje.

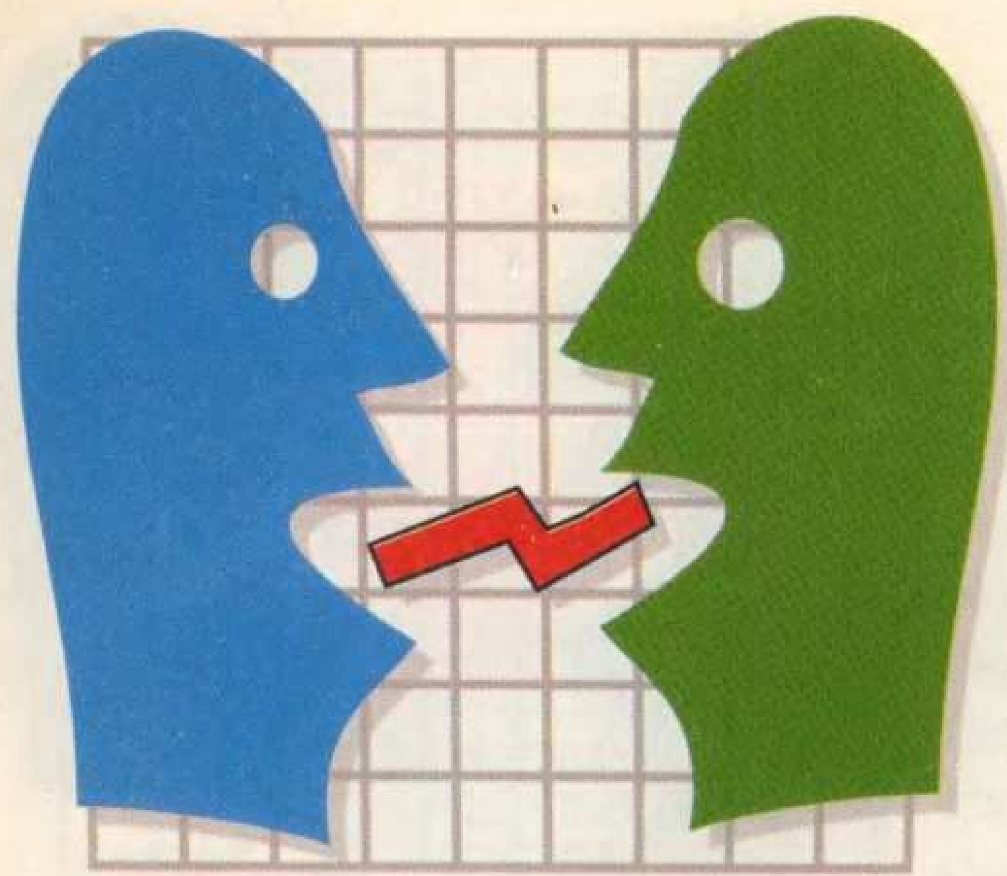
Jest jeszcze problem Grzybowskiej czyli giełdy (szerzej mówiąc: giełd w ogóle). W Polsce nie ma — jak ja to nazywam — "komputerowych McDonaldów". To jest przyczyną rozkwitu takiej bazarowej formy sprzedaży. Myślę, że najwyższy już czas, aby to się zmieniło.

Nie ukrywam, że sam jestem ciekaw, jak się to wszystko rozwinie.

Piotr Fuglewicz, prezes Polskiego Towarzystwa Informatycznego

Fakt, że redakcja "Gamblera" zwróciła się do mnie, jako prezesa Polskiego Towarzystwa Informatycznego, o wyrażenie opinii na temat wywiadu z pewnym paserem, świadczy o drobnym pomieszaniu pojęć. Działalność faceta ukrywającego się pod pseudonimem CSL ma tyle wspólnego z informatyką, ile przebijanie numerów kradzionych samochodów ma wspólnego z projektowaniem i konstruowaniem. Pierwsze wymaga małpiego sprytu w palcach oraz braku skrupułów moralnych, drugie — głębokiej wiedzy i długich godzin pracy. W tej sytuacji pozostaje mi jedynie ustosunkować się do prośby redakcji prezentując stanowisko własne, jako emerytowanego dawno hackera.

W środowisku, w którym się obracam istnieją co najmniej dwa podejścia do tego, jak należy traktować bezczelnych i głupich gówniarzy, podszywających się pod informatyków. Jedni uważają, że nie należy ich w ogóle zauważać, drudzy, że może da się ich wychować przy użyciu kultury i godności osobistej. W zasadzie skłaniam się ku pierwszej opcji, jednak w tym szczególnym wypadku kontrast między ignorancją a dobrym samopoczuciem jest na tyle duży, że nie da się nie "wyjść z siebie". Facio, który w pierwszym zdaniu wyraża pogląd,



że "wszyscy wyszli od Spectruma", a kilka zdań dalej twierdzi, że: "jako pierwszy w Polsce złamał program", nie ma pojęcia o czym mówi. Łamało się oj łamało razem z Tadkiem K. programy już za późnego Gierka, a Spectrum — wyobraź Pan sobie — jeszcze wtedy w ogóle na świecie nie było. Zawsze twierdziłem, że drobne hackerstwo jest świetną rozrywką intelektualną. W rozwoju osobniczym informatyka odpowiada ono okresowi w życiu człowieka, w którym rozbiera on swoje samochodziki, żeby zobaczyć co jest w środku. Większość dzieci wyrasta z tego dość szybko.

Rozumiem, że dla części czytelników "Gamblera" taki Janosik, który zwalcza zabezpieczenia wymyślane przez innych, a w dodatku zarabia na tym milion złotych za kilka godzin roboty, może być rodzajem bohatera. Informatyka jest zajęciem dość nudnym, ale ci, którym chciało się jej uczyć zarabiają więcej niż milion za kilka godzin pracy, robiąc w dodatku rzeczy pożyteczne.

Pozostaje jeszcze sprawa wirusów. Ostatnio o mało nie wykoleił się pociąg ekspresowy, ponieważ ktoś potrzebował pół metra szyny i wyciął ją sobie. Puszczanie w świat wirusów jest działaniem prowadzonym przez podobnych, pozbawionych wyobraźni neandertalczyków. Wyobraźmy sobie, że nasz bohater rozbił się nieco poważniej, niż mu się to zdarzało, akurat drugiego lutego. A dyspozytor pogotowia ratunkowego pracował na komputerze zarażonym niegroźnym wirusem, który odcina dyski w urodziny miesiąca. Czego, mimo wszystko, CSL - owi nie życzę. Pan, stwarzając glisty i karaluchy miał w tym jakiś zamysł, a problemy łamania zabezpieczeń i instalowania wirusów nie dotyczą na szczęście prawdziwych komputerów i prawdziwych systemów operacyjnych.

Grzegorz Onichimowski, prezes firmy IPS, największego w Polsce dystrybutora gier komputerowych

Rozmowa z CSL - em jest nakierowana głównie na problemy techniczne. To dla mnie ciekawostka, jak — swego czasu — rozmowa na łamach "Auto Sukcesu" z facetem, który ukradł Mercedesa 600 (został zresztą namierzony). Mówił on tam o technicznym "warsztacie" złodzieja. Tu jest podobnie. Takie "klasyczne" przestępstwa w Polsce przestały już być romantyczne — nie ma już etosu kasiarza, doliniarza... raczej wygląda to tak: amok alkoholowy i siekierą w łeb. Pojawia się natomiast coś takiego, jak etos złodzieja samochodowego czy etos złodzieja komputerowego. Dzieje się tak, ponieważ tutaj w grę wchodzi pewna wiedza. Dla mnie rozmowa na temat łamania zabezpieczeń programów to trochę jak rozmowa na temat łamania alarmów samochodowych. W obu wypadkach potrzeba jakichś kwalifikacji i to, podobno, nawet dosyć specjalistycznych... To może ludzi fascynować. Natomiast oceny moralnej w najmniejszym stopniu nie zmienia.

Przy okazji — proszę zauważyć, że pojawienie się zabezpieczeń programów komputerowych — tutaj także jest pewna paralela z autoalarmem — nie jest czymś pożądanym. Zabezpieczeń w programach być nie powinno. Tak samo jak alarm nie należy do wyposażenia samochodu — nie jest potrzebny do jeżdżenia samochodem, do wypełniania jego funkcji — tak samo zabezpieczenie w komputerze nie jest potrzebne do wypełnienia funkcji programu. Wręcz przeciwnie — zabezpieczenia te (autoalarmy i zabezpieczenia programów) mogą stanowić przeszkodę dla użytkownika. Pojawienie się zabezpieczeń programów, z punktu widzenia ich funkcjonalności, jest raczej wadą niż zaletą. (Obecnie obserwuje się zresztą tendencję do unikania tego — zabezpieczenia są tu jakby gestem rozpaczy zdesperowanych producentów.)

Natomiast kwalifikacja moralna jest dla mnie jednoznaczna — to jest złodziejstwo. Oczywiście, dla wielu ludzi subkultura np. gitowców





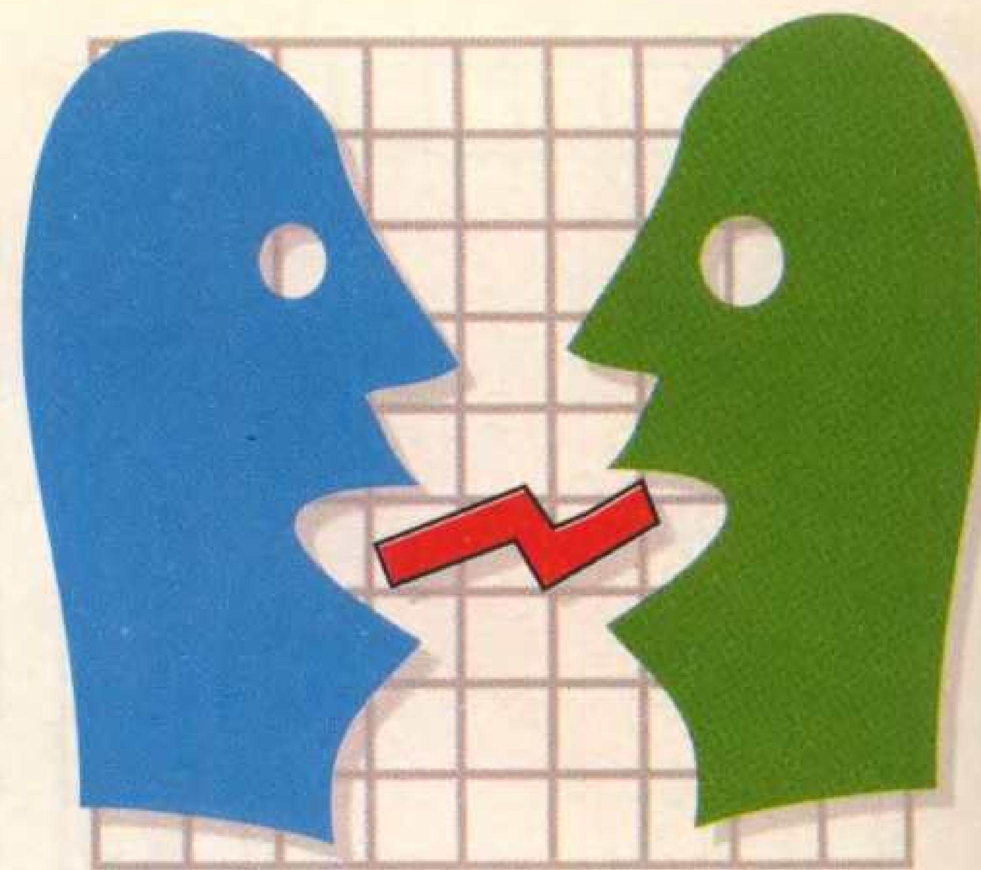
(to w czasach mojej młodości), złodziei samochodów czy przedwojennych doliniarzy może być czymś budzącym zainteresowanie. Podobnie piractwo komputerowe. Ale i tak pozostaje złodziejstwem.

Ten podstawowy produkt myśli ludzkiej — oprogramowanie (bo ono jest tu ważniejsze niż komputer) — musi być chroniony. Przede wszystkim musi być chroniony nie zabezpieczeniami, nie ustawami (choć te są potrzebne), lecz świadomością powszechną faktu, że jest to produkt taki sam jak inny. A to, że jego wartość mierzona w ilościach ton instrukcji czy liczbach dyskietek jest znacznie niższa niż cena sprzedaży, nie ma znaczenia — tak po prostu jest.

Marek Sell, twórca najpopularniejszego w Polsce programu antywirusowego Mks_VIR

Oczywiście, w Polsce (i na świecie) istnieje niemały rynek poważnych aplikacji, które są "prute" po to, by w firmie była tylko jedna kopia a nie np. 20. Chętni na tego typu rzeczy bez wątpienia zawsze się znajdą, ale będą się rekrutowali z mniejszych, prywatnych zakładów, ponieważ w dużych firmach jest zbyt wielkie zagrożenie. Nikt nie będzie trzymał bomby zegarowej. I nie chodzi tu nawet o sprawy finansowe, w tym przypadku te kary są mniej dotkliwe, chodzi o dobre imię firmy, a może przede wszystkim o utrzymanie się kierownictwa na stanowiskach. Swego czasu współpracowałem z pewną amerykańską firmą, będącą dealerem AutoCAD - a. Wiem od nich, że w Ameryce najwięcej kopii AutoCAD - a sprzedają... prawnicy — wcale nie sklepy, tylko wyspecjalizowane kancelarie prawne, które zajmują się wyłącznie tropieniem piratów. Po znalezieniu instytucji użytkującej nielegalnie program, prawnik składa kierownictwu "propozycję nie do odrzucenia" zakupu legalnych kopii (kto wie za ile)... Myślę, że w Polsce też powstaną takie firmy, zwłaszcza że rozpowszechnienie piractwa jest tak duże, iż gdzie by się nie weszło, powodzenie jest murowane. Tego typu kancelarie mają szansę wyplenić piractwo instytucjonalne.

Istnieje także drugi rynek — rynek piractwa prywatnego. On zawsze był, jest i będzie — nawet w najbardziej zaawansowanych krajach (np. w USA ocenia się go na 10%). Tego nie da się całkowicie wyplenić. Ustawa o ochronie praw autorskich może tu mieć pewne, pozytywne oddziaływanie — spowoduje, że handel tym oprogramowaniem nie będzie tak jawny jak obecnie. Oczywiście zawsze znajdą się kolesie, którzy będą mieli dostęp do wszystkiego i nikt im nic nie zrobi, ale znakomita większość nie ma takich dojść. Nie będzie tak łatwo zdobyć kradziony program, jak obecnie — wystarczy pójść na Grzybowską i skopiować, co trzeba. Dlatego uważam, że piractwo po wprowadzeniu ustawy zmaleje. Obecnie funkcjonuje to mniej więcej tak: te niby - firmy sprzedające kradzione programy mają duży obrót a przez to niski koszt jednostkowy i mogą sprzedawać bardzo tanio. Po wejściu ustawy handel ulegnie ograniczeniu, obrót się zmniejszy, a tym samym koszt jednostkowy wzrośnie co spowoduje, iż oprogramowanie kradzione nie będzie konkurencyjne w stosunku do legalnego, którego ceny stają się coraz bardziej przystępne.



Być może powstaną też wypożyczalnie, w których będzie się gry wypożyczało — przecież każda po pewnym czasie się znudzi.

Jest tu jeszcze inny mechanizm, który znam na przykładzie mojego programu. Są takie przypadki, że ludzie kupują mój program na giełdzie dla firmy, w której pracują, nie dlatego, że firmy na to nie stać. Po prostu, żeby załatwić zezwolenie na kupno, przekonać księgowego itd., trzeba tyle zachodu, iż prościej jest pójść na giełdę i kupić kradzioną kopię. Natomiast jeśli w firmie będzie świadomość, że za nielegalny program można dostać po głowie, to sytuacja się zmieni.

Wracając do wywiadu z CSL - em. Przedstawia on człowieka i jakby jego sposób na życie. Można tutaj polemizować z wieloma sprawami. Ja chciałbym zatrzymać się przy pytaniu czy łamanie zabezpieczeń jest zajęciem perspektywicznym, czy nie. Na pewno łamanie to dziedzina wiedzy wymagająca dużych inwestycji — ktoś, kto się tym zajmuje, musi włożyć wiele pracy w swój "warsztat". Oczywiście, pierwsze łamanie to jest ekstaza — sam wiem, bo kilka rzeczy (gdy byłem piękny i młody) niestety pod moimi rękami padło. Natomiast po pewnym czasie jest to zajęcie bardzo nudne — jak widać z wywiadu, człowiek w tej chwili zarabia pieniądze. Prawdziwi hackerzy w zasadzie tym się nie trudnią. Hackerstwo brzydzi się dochodowością — to jest sztuka dla sztuki, próba robienia rzeczy niemożliwych.

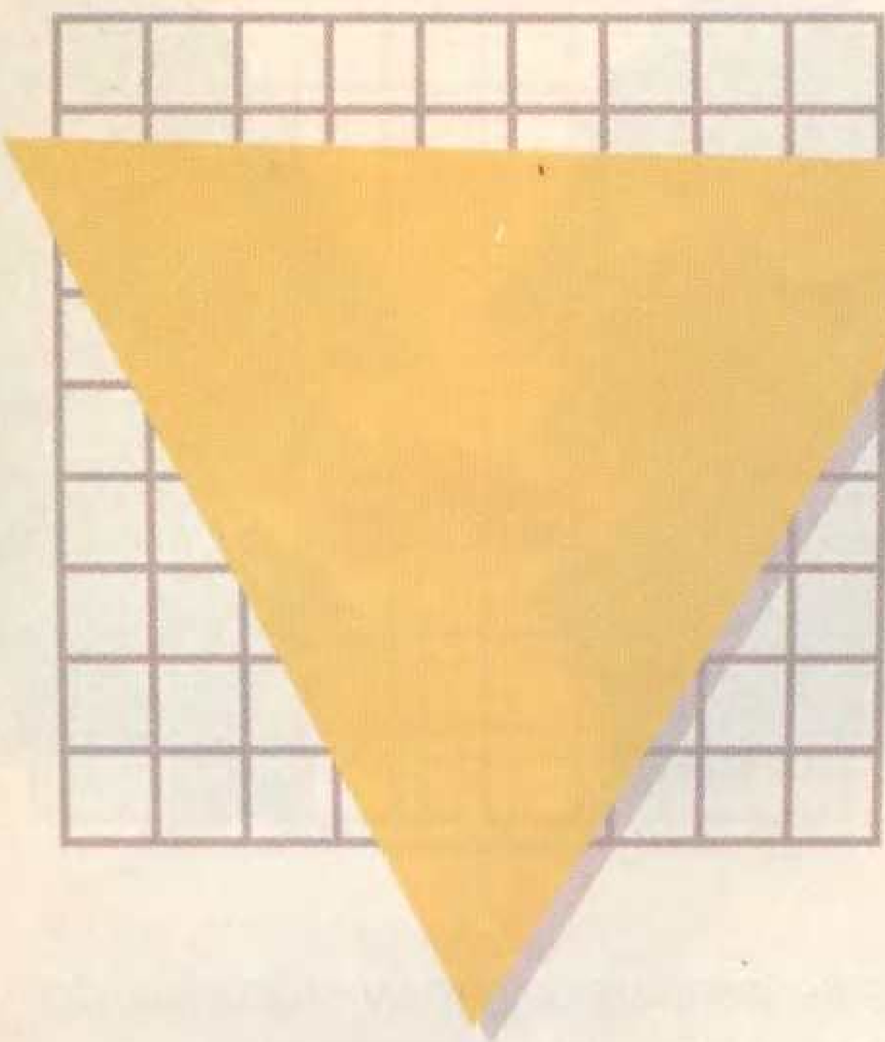
Jeśli chodzi o perspektywiczność — zapotrzebowanie na tego typu usługi ciągle istnieje. Ja sam spotykam się z propozycjami: "pan, panie Sell taki specjalista — może mógłby pan zdjąć nam zabezpieczenia"... Jest to jednak działalność wtórna. Tak naprawdę w programowaniu przyjemność sprawia tworzenie, kreacja, a nie wynajdywanie rzeczy, które ktoś inny wymyślił. I myślę, że ten człowiek już to wie — chociażby fakt, że napisał te wirusy (zresztą tragicznie zrealizowane — nie rozeszły się między innymi dlatego, że miały w sobie taką ilość błędów, iż błyskawicznie powodowały zawieszenie komputera).

Przy okazji: nie ma racji twierdząc (w wywiadzie), że były to wirusy nieszkodliwe — nie ma takiego pojęcia, jak nieszkodliwe wirusy. Twórcy wirusów nie doceniają faktu, że koszt to nie tylko to, co się traci. Gdy w firmie komputery zostają zawirusowane, to zaczyna się je "czyścić". Ten przestój często oznacza ogromne pieniądze. Strata wynikająca z walki z wirusem może być wielokrotnie większa od wartości szkód poniesionych w wyniku bezpośredniego działania wirusa. Firma mająca sto komputerów to w Polsce nie taka rzadkość, niech każdemu z komputerów towarzyszą trzy pudełka dyskietek, do tego dochodzą koszty sprowadzenia fachowców, programów antywirusowych... to mogą być znaczne wydatki. I są to straty wynikające z tak zwanych "nieszkodliwych" wirusów. Już nie mówiąc o tym, że wirusy piszą często ludzie niedouczeni, którzy mało umieją — główna szkodliwość polega wówczas na różnych skutkach ubocznych, wcale przez autorów nie zamierzonych. Tyle o wirusach.

Hackerstwo to rodzaj gry — tak jak szachy. Po prostu spotykamy się intelektualnie z drugim facetem, który wymyśla jakieś zabezpieczenia i walczymy. Czasami jest to trudne — czasami nie, ale jest to zawsze rozrywka intelektualna, a nie łamanie dla biznesu. Hackerstwo tak rozumiane jest zjawiskiem marginalnym. W tym wydaniu nie budzi wprawdzie u mnie podziwu, ale mam dla niego zrozumienie. Zupełnie co innego złodziejstwo.

Opinie zanotował

Grzegorz Elder



WISIEĆ NA HACKU

HACKER. TO SŁOWO BUDZI SZACUNEK WŚRÓD LAMERÓW. HACKER JEST DLA NICH KIMŚ WIELKIM, NIEDOŚCIGNIONYM WZOREM I IDEAŁEM PRAWDZIWEGO MĘŻCZYZNY. SZUKAJĄC PIRACKICH PORÓWNAŃ MOŻNA BY RZEC, ŻE HACKER JEST PRZY LAMERZE TYM, CZYM KAPITAN KID PRZY KAPITANIE TRĄBIE PŁYWAJĄCYM KORYTEM DLA ŚWIŃ PO RZECZCE SMRÓDCE. LAMER WPRAWDZIE OPOWIADA O SWOICH OSTATNICH OSIĄGNIĘCIACH; NAPUSZONY JAK PAW WSPOMINA CHWILE SPĘDZONE PRZED DEBUGGEREM, GDY WŁAŚNIE ŁAMAŁ (LAMAŁ!) TĘ GRĘ... NO, WIECIE... ALE ŁATWO GO POZNACIE — MÓWI DUŻO NA SWÓJ TEMAT I ZAWOŁANY DO KOMPUTERA ZACZYNA CHOLERNIE SPIESZYĆ SIĘ NA POCIĄG.

W dawniejszych czasach hackerzy nie zwracali na nic uwagi poza komputerami. Wbrew pozorom (tworzonym przez lamerów) nie uważali się za zbawców i rzadko za geniuszy; stworzyły ich komputery i dlatego potrafili istnieć tylko wśród nich, dlatego też nie rozumieli, że to co robią może okazać się naganne lub szkodliwe dla kogoś. Jeśli ktokolwiek wymyślił jakieś zabezpieczenie, to hacker musiał je złamać, bowiem uniemożliwiało mu ono dostanie się do kochanego komputera lub ograniczało możliwość działania na wybranym terenie. Nie było w tym nic z ambicji czy złośliwości. Reakcja hackera przypominała reakcję uwięzionego zwierzęcia — zrobić wszystko, żeby się wydostać. Na pytanie o życiowe plany hackerzy odpowiadali coś w tym rodzaju: "znaleźć adres wektora przerwania 34H".



W tym wszystkim nie byłoby może jeszcze nic aż tak strasznego, gdyby nie to, że świat uparł się zrobić z hackerów genialnych zbrodniarzy. Nikt "normalny" nie potrafił zrozumieć, czym dla hackera jest komputer. I stało się jakby samospełniające proroctwo. Ciągłe nauczanie o szkodliwości, powtarzanie frazesów i zabranianie wykreowało nową mutację — hackerów, którzy uwierzyli, że są źli. Uwierzyli i zaczęło im to sprawiać coraz większą satysfakcję. Młodym ludziom imponują rzeczy, których nie wolno im robić. Dlatego hackerzy zapragnęli nagle być straszni, zamarzyło im się życie na marginesie. Uradowani swoim okrucieństwem i potwornością sięgnęli pełną garścią po symbolikę z tanich filmów porno - fiction i science - porno, zaczęli tworzyć subkulturę, jakąś diasporę. Uciekli od rzeczywistości, którą nagle dostrzegli w paskudnych facetach zabraniających im zabawy elektroniczną grzechotką. Odpadli.



Niemałe znaczenie w tym przekształceniu miała także szybko postępująca rewolucja technologiczna. Komputery i modemy w domach, ogólny dostęp do sieci i hostów. To wszystko demoralizowało hackerów, którzy nagle znaleźli ogromne pole do działania; to też sprawiło, że było ich coraz więcej. Chyba każdy inteligentny człowiek mający dostęp do komputera musi stać się hackerem — to jakby pierwszy stopień wtajemniczenia, dopiero potem przychodzi stopniowe otrzeźwienie, pozwalające wykorzystać zdobyte umiejętności w dalszym życiu. Spytajcie kogo chcecie — prawie każdy w "branży" kiedyś łamał, albo chociaż próbował łamać programy, pisał swoje procedury w asemblerze, tworzył jakieś cudowne duperelki nie robiące nic sensownego. Z czasem, dorastając, zaczynał pojmować swoją rolę i zakładał własną firmę, czy zatrudniał się w cudzej. Na pewno nie przestawał przez to być hackerem — w swym pierwotnym znaczeniu "hacker" to po prostu komputerowy nałogowiec — ale pojmował już to hackerstwo inaczej.

Dodatkowym elementem mającym silny wpływ na hackerów (możemy tu z powodzeniem mówić o sprzężeniu zwrotnym) były gry. Specyficzna oprawa graficzna, a przede wszystkim przemoc dominująca w grach, ukształtowały sposób widzenia świata i wartościowania, przyjęty bezkrytycznie w środowisku hackerskim. Nie zapominajmy (i wcale nie jest to przesada), że pół lub 3/4 swego życia hacker spędza przed komputerem i grami, co raczej nie pozwala mu na czytanie książek i oglądanie rzeczywi-



stości. Czy to przypadkiem nie stąd się biorą, może czasem wręcz przerażające, nierzadkie odwołania do ciemnej strony XX wieku — hitleryzmu? Skrót SS, runy (to chyba polecenie "Run" w Basicu tak pokierowało wyobraźnią hackerów), cała hitlerowska symbolika — pojawiają się wciąż w kursujących po sieciach tekstach; czaszki, lejąca się krew oraz jakieś wyprute flaki dopełniają tego obrazu. A tak gwoli ścisłości dodajmy, że gdyby w czasach Trzeciej Rzeszy istniały komputery, to hackerzy zgniliby w kacecie...

Ciemna strona hackerstwa to jedno, lecz można na całość spojrzeć od tej drugiej, weselszej i ciekawszej. Kilka lat funkcjonowania sieci modemowych ukształtowało pewien styl, który od razu daje się dojrzeć w poczcie, którego charakterystyczne elementy można znaleźć w "intrach" i "demach" (czyli programikach będących graficzną prezentacją "grup" hackerskich) i krótkich opisach złamanych programów, rozprowadzanych wraz z nimi (pliki .NFO). Kwiecisty i dosadny styl, oryginalne nazwy "grup" i pseudonimy ich członków, celowe zniekształcenia pisowni, dziwne skróty, których znaczenie znają tylko wtajemniczeni — to składa się na fascynujący swą barwnością obraz hackerskiego środowiska rozsianego po wszystkich krajach i kontynentach.

A oto kilka przykładów. Nazwy "grup": Pentagram, Nexus, Razor 1911, Public Enemy, The Humble Guys, Very Strange Warez, Codebreakers. Pseudonimy członków: Paris Angel, Killerette, Sexual Chocolate, General Protocol, CyberBeast, Schizophrenia, itd. To tylko parę wybranych na chybił trafił, lecz dają one mniej więcej pojęcie, w jakim kierunku podąża wyobraźnia hackerów. Wiele grup czy ich członków przyjmuje nazwy i pseudonimy ściśle związane np. z ulubionymi kapelami (Skid Row, Sepultura) czy bohaterami filmów (Fanfan Latulipe — tak właśnie napisane, Terminator). Inna rzecz — amerykański zwyczaj skracania wszystkich standardowych tekstów grzecznościowych w korespondencji, połączony z dużo większym stopniem skomplikowania rozmów za pośrednictwem modemu i komputera zaowocował np. takimi skrótami:

BTW — By The Way, czyli "przy okazji";
CWYL — Chat With You Later, czyli z grubsza "pogadamy potem";
FTL — Faster Than Light, czyli "szybszy od światła";
NFW — No Fucking Way — delikatnie mówiąc — "absolutnie nie";
RTFM — Read The Fuckin' Manual — "przeczytaj pieprzoną instrukcję";

albo i takimi, wręcz paranoicznymi:

IITYWTMWYKM — If I Tell You What This Means Will You Kiss Me? czyli "jak ci powiem co to znaczy, to mnie pocałujesz?".

Takie skróty wielu ma schowane pod "makrami" w swoim edytorze czy terminalu; niektóre z nich są bardzo życiowe i przydają się w wielu sytuacjach. Powszechna jest też moda na rysowanie "buziek" ze znaków przestankowych, wyrażających różne uczucia:

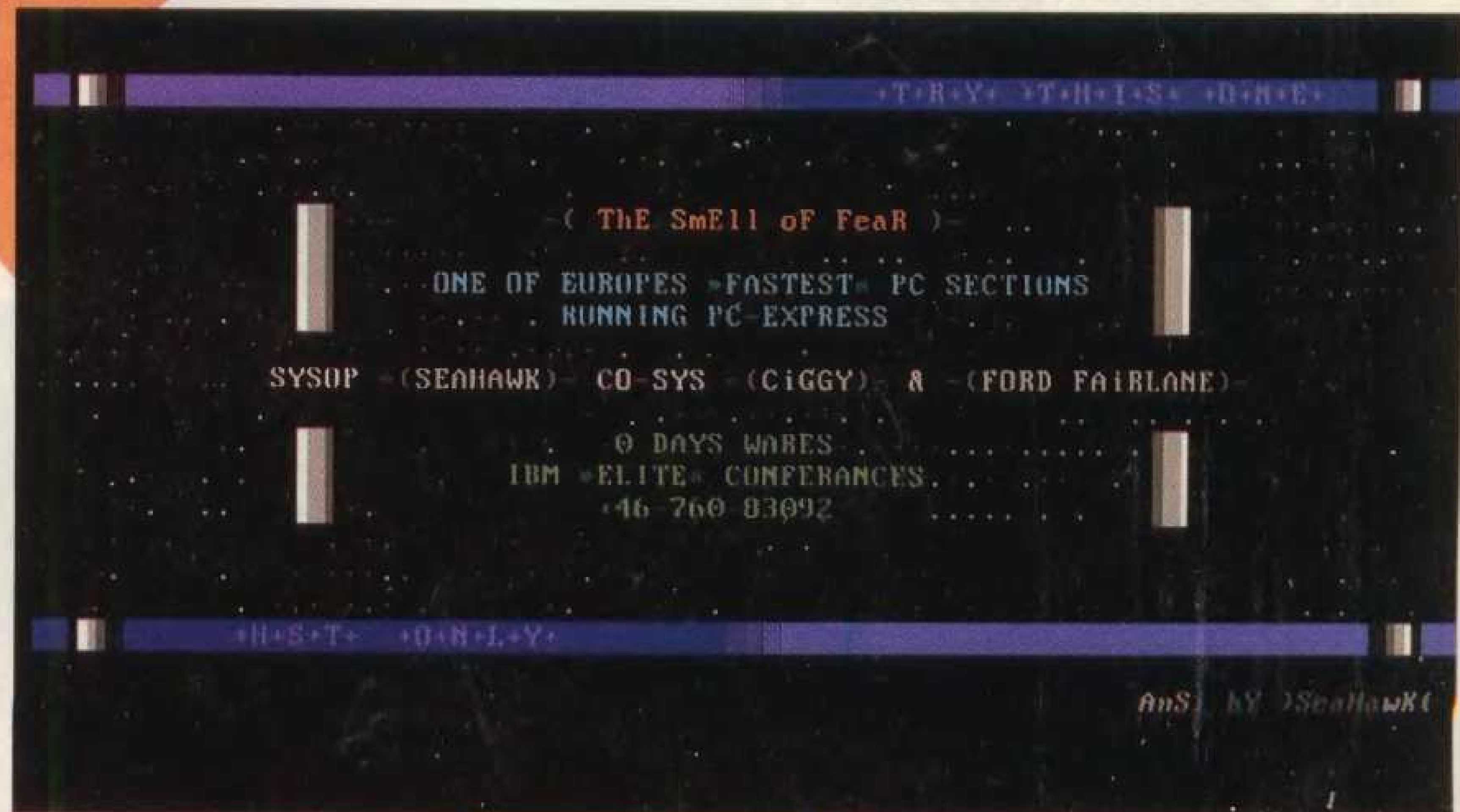
wesołość	:-)	:->
zdziwienie	:o	O-I
smutek	:-(	:-<

W sumie — jak to lepiej wyrazić przez modem i telefon? Można też przesłać panience różyczkę:

@>—>——

a kumplowi kufel z browarem:

[( )



Właśnie ze względu na to wszystko jest w hackerskiej subkulturze coś, co nie pozwala minąć jej obojętnie. To nie chwilowa fanaberia. To potężniejący z dnia na dzień ruch, coraz silniej oddziaływujący na wyobraźnię młodych ludzi i wywierający coraz mocniejsze piętno na kulturze światowej. Już dziś nie można sobie wyobrazić niektórych dziedzin kultury bez komputerów, a co będzie jutro? Podejrzewam, że hackerska "diaspora" zasymiluje się z resztą społeczeństwa i jakaś większa lub mniejsza część charakterystycznych cech hackerskiego stylu bycia przeniknie do życia codziennego — wszak komputerów będzie przybywać.

Post Scriptum

Hackerstwo ma swoje zalety i wady, ma też bezsprzeczne uroki — część z nich postarałem się przedstawić powyżej. Pozostaje jednak kilka "ale" i o paru z nich w tym miejscu. Szanowni Hackerzy! Opętani przez swoje szaleństwo przypomnijcie sobie czasem, że po drugiej stronie też są ludzie. Naprawdę szkoda zajmować międzykontynentalne łącza sieciowe (nie - telefoniczne), żeby przez sto godzin pieprzyć bzdury z kolesiami ze Stanów. W swej manii łamania i rozwalania pamiętajcie też, że opiekun sieciowego hosta wyrywa sobie przez Was włosy z głowy. Skutki Waszych "zawodów sportowych" usuwa się często godzinami, tracąc czas i nerwy. No i coś, co najbardziej szkodzi. szczególnie w ogólnodostępnych sieciach akademickich: przez nieodpowiedzialne z nich korzystanie uniemożliwiacie dostęp do nich innym. Opiekun hosta, który sparzy się na różnych "anonymousach" i nieproszonych "guestach" po prostu zamknie dostęp do danych, nawet tych publicznych. To nie pozwoli różnym biedakom, próbującym uczciwych sposobów — na swobodne wykorzystanie zasobów komputera do swoich, czasem bardzo zbożnych celów. Jesteście lepsi od lamerów, lecz to nie znaczy, że musicie ich zupełnie odsunąć od komputerów.

Jacek Grabowski



WŁASNY KAW

ZAPIS WYWIADU Z PRZEDSTAWICIELEM POLONII, P. FAUSTYNEM CHOLEWĄ, WŁAŚCICIELEM WZORCOWEJ SIM-FARMY W DUST HOLE, CONNECTICUT, USA. WYWIAD PRZEPROWADZONO 28.12.2000 R.



— Gdzie leżie, kurna! Truskawki podeptał!

— O, przepraszam bardzo. Dzień dobry panu, jesteśmy z "Gamblera" i chcie...

— Z czego?!

— Z miesięcznika "Gambler", i chcieliby...

— A, znaczy sie z gazety. A czego chceta?

— Przyszliśmy przeprowadzić z panem wywiad. Pańska wspaniała farma słynie z wydajnych upraw i nowoczesnej hodowli. Chcemy upowszechnić ten wzór dobrego gospodarowania wśród naszych czytelników. Widzę, że mimo zimowej pory pola się zielenią, a nawet czerwienią. Cóż to tak pięknie kwitnie?

— Ii tam, panie, ni ma sie co ekscytować. Przecie to zwykłe truskawki.

— W grudniu?!

— Ja tam nie wiem, sadzę i rośnie. Nie będę walczyć z prawami natury. Kiedyś to w zimie orzeszki ziemne sadziłem, ale to nędza, panie, za całe pole dwa tysiące zielonych. A truskawki rosną jak trza, pięć tysięcy za nie dostanę albo i lepiej. Szwagier mi mówił, że jak ceny niskie, to nie trza za psi grosz przedawać, ino zasejwować, wyjść do DOSu, zaś znów załołdać i nic ino pieniążki zgarniać. Z początku to żem się na niego jak na oligofrenika popatrzył, ale wicie — to działa!

— Doprowadzenie gospodarstwa do rozkwitu musiało zająć panu wiele lat. Proszę nam opowiedzieć, jakie były początki?

— No, pobudowałem się siedem lat temu. W 1993, znaczy. Najsampierw to żem cztery pola obsadził. Na jednym zimioki, na drugim kartofle, na trzecim pyry, a na czwartym grule. Bo to wicie, panie, te tam migdały, pomarańcze, gla... gladu... glajdu... nie wymówię, wciórności!

— Gladiolusy.

— No. To przecie ani do gęby wsadzić, ani świniom dać. Ino te miastowe cudaki kupujo, a oni to raz wór piniędzy dadzą, a zaś inną razą gó...zik.

— Nie widzę tu żadnych pól ziemniaczanych. Co skłoniło pana do zmiany profilu upraw? Czyżby stonka?

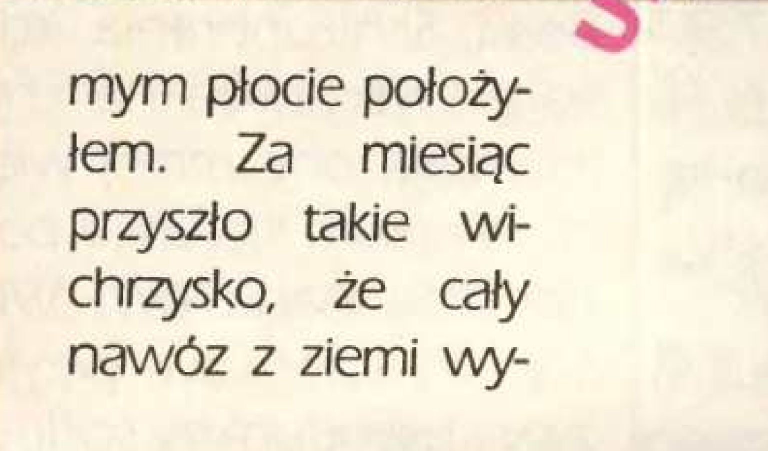
— W Hameryce?! Te jankesy zaś nie takie głupie, coby ją na własne pola zrucać! Nie, to wszystko bez wodę. Na wiosnę przyszła taka susza, że jak żem przez pole szedł, to ino chrzęściało. Kupiłem pompę, postawiłem nad rzeczką i dalej rowy kopać. Ale gdzie tam! Do rzeki kilometr z hakiem, zanim woda doszła na pola, to w ziemię wsiąkła. Kupiłem drugą, trzecią pompę — a te cholery po tysiąc każda kosztują! W końcu nareście żem pola nawodnił, to na jesieni spadły takie deszcze, że już do kultywatora motorówkę zaprzęgałem. Wyłączyłem pompy, coby woda do rowów spłynęła, ale cosik nie chciała — nie wiem czemu. Jak kupowałem ziemię, to mówili, że tu nic ino susza, rok w rok. A ja od pięciu lat pomp nie włączałem! Od tej irygacji i melioracji to już mnie cholera bierze, panie, traktorem na pole dojechać nie mogę, bo wszędzie rowy. W końcu drogę przy samym płocie położyłem. Za miesiąc przyszło takie wichrzysko, że cały nawóz z ziemi wywiało. Sąsiad mówi "Drzewa, kumie, wiatr zatrzymają. Najlepiej sekwoje". A gdzie tam, chciałem za płotem parę krzaczków zasadzić, to zaraz przyleciał szeryf i drze gębę, że na cudzym się rządzę. A co, mam całe pole kupować, a jeszcze nad rzeką, gdzie ziemia po pieronie droga, żeby se trzy drzewka rosły?! Nie, panie, nie ma sprawiedliwości na tym świecie.











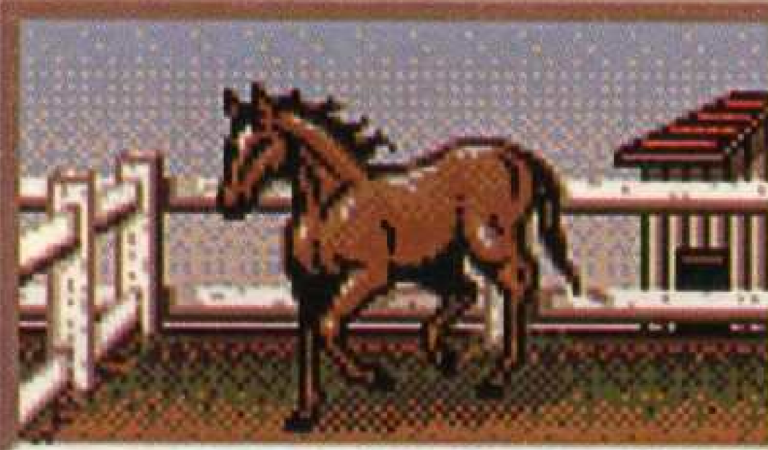


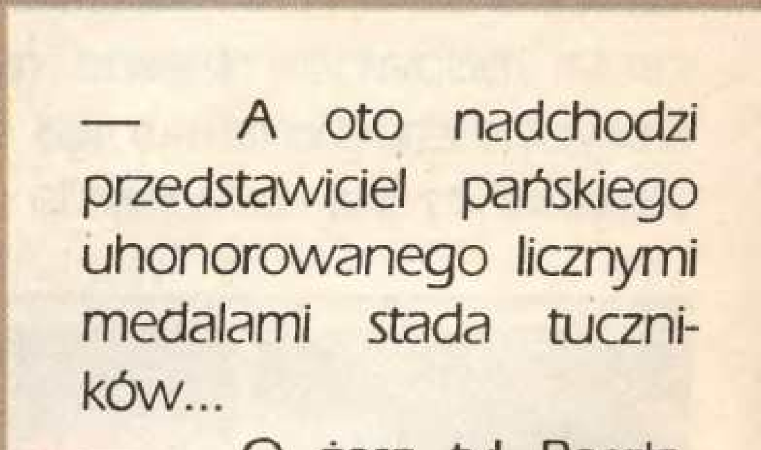




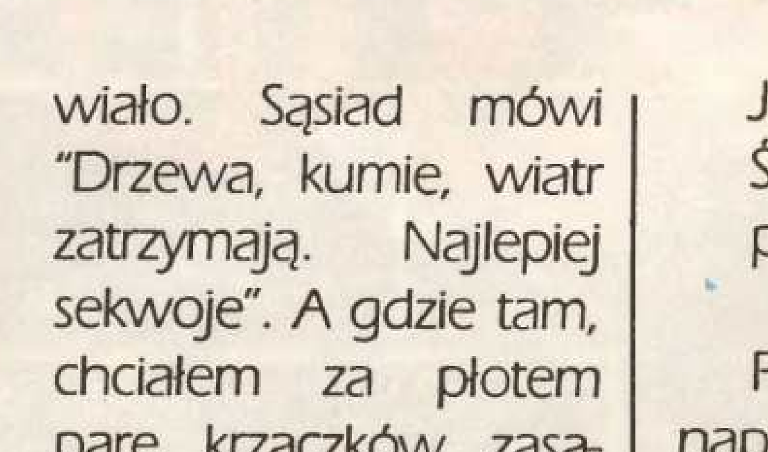


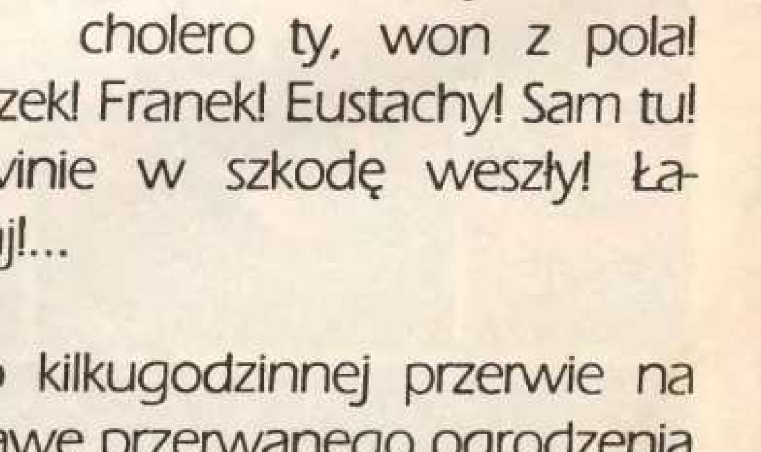


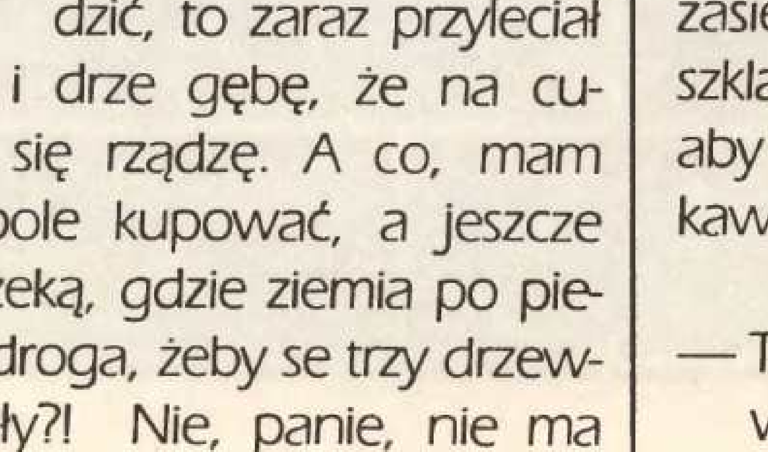


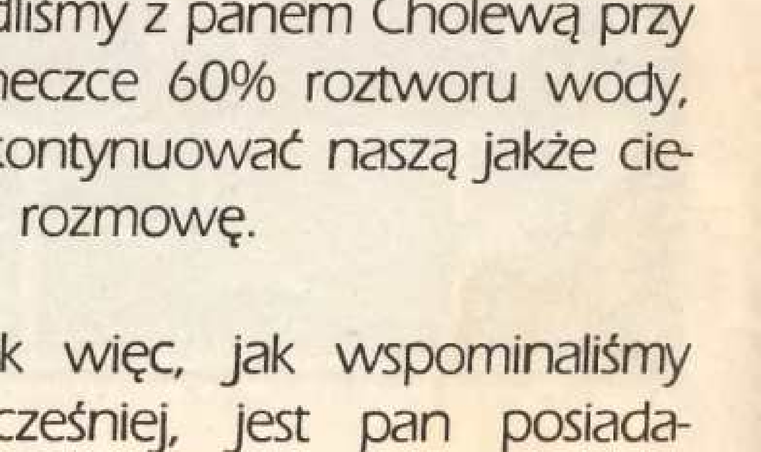












— A oto nadchodzi przedstawiciel pańskiego uhonorowanego licznymi medalami stada tuczników...

— O żesz ty! Poszła, cholero ty, won z pola! Józek! Franek! Eustachy! Sam tu! Świnie w szkodę weszły! Łapaj!...

Po kilkugodzinnej przerwie na naprawę przerwanego ogrodzenia zasiedliśmy z panem Cholewą przy szklaneczce 60% roztworu wody, aby kontynuować naszą jakże ciekawą rozmowę.

— Tak więc, jak wspominaliśmy wcześniej, jest pan posiadaczem najbardziej rasowych stad

...AŁEK ZIEMI

w okolicy. W pańskiej hodowli zarówno konie, jak i krowy czy świnie czują się zapewne jak w niebie?

— W niebie to one dopiero będą, he, he! Mają co żryć, wodę też, to się i czują jak trza. A żrą jak smoki, panie, nastarczyć nie można. Ale i mnożą się szybko. Jak pierwszy raz się Mućka ocieliła, to żem takie święto wyprawił... takie święto... Jeszcze

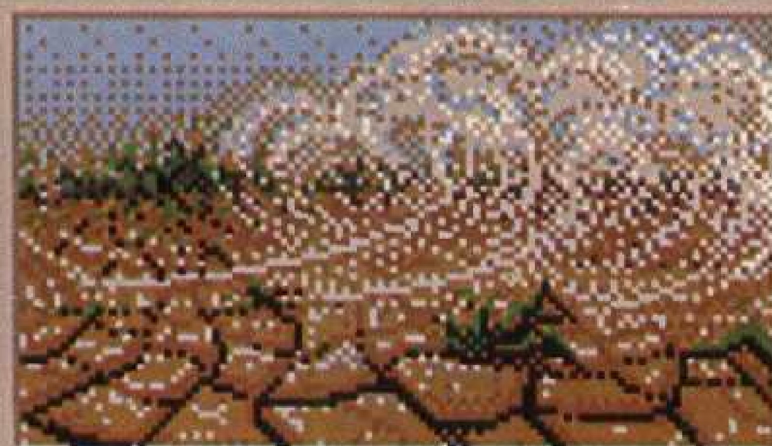




mnie głowa boli, jak se przypomnę. Ale to głupota, panie, z tymi z zakładów mięsnych. Jak się świnie rozmno-











żyły, sprzedałem im parę sztuk. Idę potem do chlewika, patrzę — nie ma Stefci! Jezus, Maria, prosną maciorę im pod nóż oddałem! Oni biorą jak leci, ino na cenę patrzą, ancykrysty zatraco-



ne, żeby ich zaraza!

— Widzę, że jedna obora stoi wejściem w stronę płotu. Skąd takie niestandardowe rozwiązanie? Przecież w tej konfiguracji inwentarz nie może dostać się do jedzenia!

— I bardzo dobrze! Nie wiem, co one jedzą, może powietrze, ale siedzą w oborze i patrz pan — też żyją. I cielęta mają.

— Wróćmy na ziemię. Zaczynał pan od czterech pól, dziś ma pan dwadzieścia. Ich łączna wartość przekracza 330 tys. dolarów. Czy pytanie o źródła tej fortuny uzna pan za zbyt osobiste?

— Ja tam nic ukrywać nie będę, panowie redaktorowie mogą se iść i zobaczyć w urzędzie podatkowym, tfu tfu. To wszystko z ciężkiej pracy i kredytów. Na początku było trudno, miastowi za ziemniaki płacą nędzne grosze. A jeszcze zbiory raz w roku... Głupi byłem, że se traktora nie chciałem kupić, ani nic. Niby oszczędziłem, ale potem tak: jak się drutowce na polu pokażą, lataj do miasta i wynajmuj traktor i opryskiwacz. Jak czarna zgnilizna się trafi — to samo. A przy zbiorach znowu albo ciężarówkę, albo kombajn z przyczepą. Cenią sobie za godzinę jakby to złota kareta była, a nie rozrzutnik do gnoju! W końcu żem kredyt w banku zaciągnął, na czternaście procent! żeby ich nagła cholera zatrzasła, postawiłem piękną stodołę, a w niej traktor, pług, siewnik, opryskiwacz i ciężarówkę.

— Nie obawiał się pan kłopotów ze spłatą kredytu?

— Bojący nie jestem, co tam. Ale jak roczek minął, zaczęli tacy z banku chodzić po polu i tak się



patrzyli na żywinę, na maszyny, na zbiory, jakby to ich było. To sprzedałem com ta mioł i spłaciłem te pijawki. Ale co mi krwi napsuli, to ich. Samych odsetek sześć tysięcy wzięli.

— Rozumiem, że dalsze inwestycje finansował pan z zysku?

— Jakiego zysku? Te parę groszy, żeby z głodu nie umrzeć? Panie, same opryski łońskiego roku czterdzieści tysiączków! Tu bogaczy ni ma, każdy się modli, aby do zbiorów dożyć. Ja se tam nie krzywduję, ale i cieszyć się nie mam z czego.

— Jak to? Ależ pańska farma jest nie tylko najlepsza, ale i największa w okolicy!

— Panie, ile mnie to zdrowia kosztowało, ile nerwów! Te siwe włosy to od zeszłej jesieni mam, przez tego zdegenerowanego indolenta umysłowego, tego pierońskiego matoca! Gbul Józef się nazywa, przy wszystkich mówię! Latem truskawki obrodziły, a i ceny były dobre — osimnaście tysięcy, panie, z jednego pola zebrałem. No i wtedy przylazł ten... ten Gbul i powiada: "Inwestujcie, Cholewa, pieniądz rodzi pieniądz, kto nie ryzykuje, nie wygrywa!" i takie tam głupoty. Chyba coś słoneczko za mocno przygrzało, czy cóś, bo go posłuchałem i kupiłem ziemi ładny kawałek, a jeszcze rowy, drogę położyłem, nową stodołę i maszyn trochę, żeby było czym robić. Zostało mi się jakie trzy tysiące. Przyszły deszcze, grzybek się na truskawkach pleni, opryski trza robić. Za miesiąc pieniążki się skończyły. Wziąłem znowu kredyt, ale nieduży, aż tu z końcem roku przychodzi taki mały panek z urzędu podatkowego i mówi: "No, Cholewa, nieźle wam w tym roku poszło, zyski mieliście duże, podatek wynosi tyle i tyle". Jezus Maria, myślę sobie, podatek! Na śmierć żem zapomniał o tych złodziejach! Tak i tak, mówię jemu, ni mam nic pieniędzy, nie mogę zapłacić. "Jak do trzech miesięcy nie zapłacicie, będzie licytacja", on na to. I poszedł. Patrzę w kalendarz, a do zbiorów jeszcze daleko, cztery — pięć miesięcy! Wezne kredyt, myślę, zapłacę podatek, a zaś na odsetki za ten kredyt wezmę drugi kredyt — i do zbiorów wytrzymam. I tak zrobiłem. Ale diabeł, panie, nie śpi, on śledzi uważnie każdy nasz krok po tej ziemi. No i zesłał mi na pola robactwo, chwasty i pleśń, cały ten [...] kredyt ino na same opryski poszedł. Za trzy miesiące przyszła licytacja i wzięli Mućkę, wzięli gniadego i wszystko, traktor mnie sprzedali i pług, żeby ich Bóg pokarał! Jak ja tego Gbula jeszcze zobaczę, to zapamięta on tę godzinę na wszystkie czasy!

— Ale wyszedł pan na prostą, odkupił pan utracone dobra, nieprawdaż? Kupiona ziemia, jak widzę, owocuje, przynosi zyski. Rada pana Gbula nie była więc zła, źle ją pan tylko zrozumiał.

— Co?! Ty... ty... za tym półgłowkiem, za nim się będziesz wstawiał?! Ty gryzipiórska lizidupo! Poczekaj, ty!

— Ależ drogi panie, proszę się nie unosić, my tylko...

— Józek! Franek! Eustachy! Bić miastowych!

Konlec zapisu.

Wojciech Setlak

SIMFARM
Maxis 1993
Symulacyjna
IBM PC

Grafika	90%
Dźwięk	80%
Grywalność	50%
Pomysł	80%
Ogółem	70%

KONFERENCJA DR DE STROYERA

From: Dr De Stroyer
To: All
Subject: Mailbox
Hi There!

Gołębie nie wróciły jeszcze z ciepłych krajów, a tutaj lawina listów... To czym oni je wożą? Samolotami, czy jak?! Okazuje się, że mimo iż poczta nie działa w zimie, to listy dochodzą. W lecie też nie działa, bo listonosze są na wakacjach. A listy też dochodzą. Niektóre nawet już po dwóch latach z Warszawy do Mokotowa. A z Łodzi — nie szkodzi.

Cóż więc w listach piszecie, drodzy Przyjaciele? Od wszystkich słodkich sformułowań i komplementów poczułem się (a ze mną inni Redaktorzy) jak w cukierni Bliklego po czterdziestym szóstym pączku. Ryga to piękne miasto. Bywałem tam czasami w latach młodości, kiedy jeszcze ze względu na obecność wątroby mogłem nadużywać zaufania Monopolu Spirytusowego. Szczególnie śliczne w ryskim zoo są pawie. Tylko kto im obciął skrzydła?

Dużą część listów zajmują także życzenia i prośby o opisanie jakichś zupełnie nam nieznanych rzeczy. Po parominutowych obliczeniach stwierdziliśmy, że uwzględnienie ich wszystkich wymagałoby nawiązania współpracy z Wydawnictwem pana Bonarskiego. Pewnie je znacie — to tylko z nimi te numery. Wydają taką grubą książkę pełną nazwisk z rysunkiem telefonu na okładce.

Zwróciło się też do nas kilku woźniców. Rozumiem, że w głowie im tylko śpiew i rżenie koni. Ale nie wiem czy słyszeli, że ZChN zamyka za bicie tych zwierząt. Nie ukrywam, że zamieszczenie w numerze zerowym genialnej reklamy Wydawnictwa Lupus na ostatniej stronie okładki było z naszej strony celowym posunięciem. Lecz czy to naprawdę powód, żeby wykupić prenumeratę "Gamblera" na dziesięć tysięcy lat świetlnych naprzód?

Najwspanialsze są jednak próbki Waszej twórczości, czyli opisy gier nadsyłane z nadzieją, że je opublikujemy. Szkoda, że to się nie uda. Może wtedy dotarłoby do paru osób, że mogą marzyć co najwyżej o karierze literackiej w gazetce szkółki niedzielnej. Na dowód — przykład:

"Gorące słońce Kalifornii przypiekało szary asfalt. Trzy, dwa, jeden i wreszcie start. On jeden potrafił się obchodzić z automatyczną 6- — cio biegową skrzynią biegów. [Zgrabnie — De Stroyer] To cacko, montowane wyłącznie na zamówienie do specjalnie do tego przystosowanych sportowych wozów, potrafiło na prawdę pokazać, co to przyciążenie podczas jazdy samochodem tylko wtedy, gdy przy starcie delikatnie naciskał pedał gazu. Dzięki powolnemu startowi nie tak jak inni - tracąc czas na, aby koła złapały asfalt; lecz przy akompaniamencie podregulowanego 12-cylindrowego silnika z 4 zaworami na cylinder, miarowym krokiem [Podobno chodziło o wyścigi samochodowe, a nie jogging — De Stroyer] i sprężyście doganiał ogonek rywali."

Prawda, że genialne? Nie uroniłem z tego opisu niczego i mam nadzieję, że korekta nic nie poprawi. Bez nazwiska autora, bo pewnie by się biedaczyna powiesił. Dodam tylko, że chodziło o grę "Crazy Cars III", a na końcu tekstu była dumna adnotacja: "Czas pracy — 42 min". No cóż, pisanie to nie wyścigi miarowo kroczących samochodów z czterema zaworami na cylinder i sześciobiegowymi skrzyniami biegów. Poza tym trzeba uważać, bo się mózg może p r z y c i ą ż y ć. Na kolejnych autorów podobnej jakości opisów czeka już Specjalna Nagroba Dr De Stroyera, czyli portret pamięciowy Wirusa Jaruzelskiego wykonany techniką szwancsztychu na papieżu wyczerpanym pierwszej klasy.

Kolejna porcja listów to korespondencja od fetyszystów wszelkiej maści. My tu w redakcji "Życie seksualne dzikich" znamy na pamięć i naprawdę nie są nam potrzebne dowody, że w Waszych wioskach nie wyszliście jeszcze poza prymitywną fazę analną. Papieru toaletowego też mamy dość, więc nadsyłanie nam powycinanych fragmentów czasopism konkurencyjnych nie wywoła żadnego odzewu poza radosnym rechotem. Okładki z "Top Secret" drukowane są zresztą na śliskim i sztywnym papierze, więc tym bardziej nie mamy co z nimi zrobić. Natomiast ziemię i ptasie (gęsie?) odchody, oraz skorupy z jajek i ziarna kawy (ślad śniadania?) odeślemy nadawcom wraz z atrakcyjnymi d o d a t k a m i.

Uff! Wymieniłem w końcu większość Waszych problemów i teraz czas na konkluzję. Otóż czytając korespondencję stwierdziłem, że mimo pozornej mnogości listów brak mi jednego rodzaju — listów sensownych. Między innymi dlatego na zakończenie proponuję

Balladę o Grycerzu i Grólewnie

Za siedmioma megsami, w siódmym podkatalogu katalogu głównego mieszkał dzielny Grycerz. Postrach siał wśród Producentów Oprogramowania, bowiem dżojem swoim w damasceńskiej stali kutem pruł bebechy wszystkim zabezpieczeniom z donglami włącznie. I tak żył sobie, aż razu pewnego wyczytał w poczcie, że dwa katalogi dalej mieszka piękna Grólewna. I zapragnął tylko do niej uploadować swoje cracki, coby dobre ratio zyskać i doorway jej serca otworzyć. Zadialował więc i zamiast spodziewanych tekstów powitalnych wyczytał zaskoczony na ekranie:

"Fuck Yourself with Your 2400!"
Morał: kiepskim modemem nie połączysz się z kobietą.

To tyle. Czekam na listy, pytania, obelgi... i inne.
Greetz!

Origin: Fucking it all make sense. :-(]

NO CARRIER

SIAŁA BABA MAK... I DOSTAŁA 5 LAT.
AC/DC
LECHU-N

ODŁÓŻ BRZYTWĘ I SŁUCHAJ:

Tak naprawdę to nie wszystkie teksty, którymi Drodzy Nasi Czytelnicy i Kochani Prenumeratorzy zechcieli nas w swej nieskończonej hojności obrzucić były utrzymane w tej nieco delirycznej konwencji. Zdarzyło się nawet parę całkiem niezłych kawałków, były one jednak a) za krótkie, b) za stare lub c) niekompetentne. Jeśli przymknąć oko (ale tylko jedno) na błędy stylistyczne, ortograficzne, interpunkcyjne i zwykłe literówki, można mieć nikłą nadzieję, że z niektórych autorów coś sensownego da się wycisnąć. Wskazówki wyślemy tylko najlepszym, więc ci, do których żaden list od nas nie dotrze, powinni siąść nad swoim tekstem, przeczytać go ponownie i pomyśleć ("Jaki ten świat okropny jest"). Żadnych wniosków? Żadnej samokrytyki? Polecam więc specyfik doktora De Stroyera - może być w czopkach.

Tym, którzy mnie jeszcze słuchają dedykuję w pocie czoła wypracowane Wytyczne Gamblera v1.1 Lite na stronie 59. Spełnienie tych wymagań gwarantuje autorowi, iż — nawet jeśli po dokładnej analizie trzaśniemy jego tekst do kosza — uczynimy to z prawdziwie głębokim żalem. A tak poważnie — jesteśmy w stanie poprawić styl tekstu nie łamiąc mu kręgosłupa. Jesteśmy w stanie usunąć wszystkie błędy ortograficzne i interpunkcyjne. Nie możemy jednak opublikować tekstu, który nie zawiera podstawowych informacji o grze, nie poprawimy też artykułu napisanego tak bełkotliwym i mętnym językiem, że sami nie wiemy o co w nim chodzi. Czytajcie więc Wytyczne, piszcie do nas i śpijcie spokojnie — Gambler czuwa!

Imć Zgredaktor

ODDAM KONIA
W SZYBKIE RĘCE

SPRZEDAM
BIBLIE Z AUTOGRAFEM

Tato nie pij...
Zostaw dla synka!

NIE DOSTANIESZ
ANI KROPELKI
ANI KROPELKI

Początki giną jak zwykle w pomroce dziejów. Półlegendarny założyciel rodu Trąbków, Mięczysław zwany Muszlą dla swego otchłannego głosu, zza niezmierzonej głębiny wód pacyficznych rzucił zew potężny, który dotarłszy do Europy i Afryki brzegów liczne dał owoce.

Octavia Carina, jedyna w historii starożytnego Rzymu kobieta, zasiadająca w Senacie. Przez dwadzieścia lat kariery politycznej utrzymała swą płeć w tajemnicy. Nic dziwnego, zważywszy na jej nikłe podobieństwo do innych kobiet. Autorka kontrowersyjnego zapisu o zakazie używania instrumentów dętych w orkiestrach rżniętych (i odwrotnie).

Afrykańską odnogę rodu reprezentuje Józef Rogala, pasterz antylop w PGR Sahara Centralna. Autor niesławnego "Rądo na Rogó Króczej i Sóczej", którego atonalne brzmienie przyprawiało stada kudu, gnu, elandów, springboków i Springfieldów o ciężkie nerwice. Sfrustrowany miernymi postępami hodowli, Rogala wyładowywał negatywne emocje na powierzonym materiale zwierzęcym, za co przeniesiono go na podrzędne stanowisko nocnego stróża za Kołem Polarnym.

Oto jeden z jego nieszczęsnych potomków, Urazm zwany Serpętem ze względu na swą pokręconą postawę. Jego smętne ryki zakłócały spokój mieszkańcom Sahary, więc wyemigrowali, pozostawiając swe kwitnące ogrody na pastwę lotnych piasków. Do dziś rozciąga się tam pustynia, zwana czasem błędnie Błędowską.

Hannes Langhorn, odlew-

kuba Suchego "Jakops Siusiard GmbH". Odznaczony przez szefa firmowym zegarkiem naręcznym z czterdziestokaratowej czekolady gorzkiej za doskonałe przygotowanie do pełnionej funkcji. Dzięki swej niezwykłej długości odlał jednym tchem szesnastometrową figurę św. Krowy na doroczny festiwal Rożków Alpejskich z Czekoladą.

Cypek Dudensztajn, filar i podpora chóru parafii św. Strzepana w średniowiecznym Gwójsku. Jego stentorowy bek, dobywany przez rytmiczne ugniatanie wora powietrznego, doprowadzał wiernych do jeszcze większej wierności. Niestety, ta nietypowa technika śpiewu stała się przyczyną jego przedwczesnej śmierci.

DRZEWO GENEALOGICZNE

Und jetzt euer langgewartener Held: Stefan Trąbka! O nim nikomu chyba nie trzeba opowiadać. Opowiemy jednak jego historię, bo lubimy robić to, czego robić nie trzeba. Rozmnożony w milionach egzemplarzy, jest ukoronowaniem starożytnego rodu. Trzy dziury w plecach, pamiątkę po desancie na Okiwanę, wykorzystał do rozszerzenia skali głosu, wtykając w nie trzy wentyle. Jego klasyczna nordycka uroda (blondyn od urodzenia) w połączeniu ze zgrabnymi kolankami przyciąga usta pań (i panów) do jego delikatnie zarysowanego ustnika. Niektórzy profani co prawda plują Stefanowi do środka, stąd dodatkowy wentyl defekacyjny. Stefan znalazł też pracę w szeregach tajnych służb, tłumiąc swój dźwięczny sopran przy pomocy specjalnego tłumika. Jego uniwersalność dorównuje tylko naszemu idiotyzmowi. A teraz drogie dzieci, idźcie już spać i nie zawracajcie sobie głowy trąbkami, bo z tego nic jeszcze nikomu nie przyszło, prócz wrzodów na ustach i wyplutych podrobów.

Wielki Łowczy Koronny Marchii Przechodniej, Wolfgang Gurgel Gruberhorn von Olleiheim — Dupenstauffen. Jego wesoły, głęboki tenor rozlegał się często wśród wzgórz i lasów Marchii, gdy wiódł polowania JKMości. Niestety, zwierzyna nie zważając na czar głosu Wolfganga wiała w ostępy. Wpieniony król zamiast na dzikiego zwierza zapolował więc na swego łowczego. Morał: jeśli zrobią cię w trąbę, jesteś trąbą i nie chroni cię prawo łowieckie.

STEFANA TRĄBKI

Historię rodu Trąbków spisali Hans von und zum Beispiel — Denciak i Mstisław Roztrombowicz.



BEF-SZTYK TATAR-SKI

Niezły film wczoraj widziałem. Histerycznie historyczny. O tym, jak Włosi widzą historię Polski. Było ciekawie. Dzielny poseł Stefan z Krakowa wyruszył paktować z Mongołami, którzy zbliżali się do granic Polski. Jeździł do nich kilkakroć, lecz jakimś trafem nie *mógł się z nimi dogadać*, mimo, iż wszyscy mówili po włosku, więc powinni jakoś się zrozumieć. Ale zły Mongoł Ogotaj nie chciał słyszeć o przerwaniu wojny, ponieważ z zawodu był pasterzem i nie chciało mu się znowu wstawać rano do krów. Jako wódz armii miał zdecydowanie lepszą fuchę. Dlatego kombinował jak koń pod górę — jakby tu tego Stefana upieprzyć. Miał nawet względnie dobre pomysły. Najpierw przygruchał sobie klasa babeczkę w typie nordyckim, dawną koleżankę Stefana ze szkoły. Nie lubiała ona tego Stefana jak cholera, bo nie pił alpagi i nie chciał ciągnąć jej za warkocze. Sprzysięgła się więc z Ogotajem przeciw niemu. Miała o tyle ułatwione zadanie, że Ogotaj mimo mongolskiego pochodzenia był mocno podobny do Włocha, jako żywo więc w guście blondynki.

W bagnach pod Mińskiem żyło dzikie stado polskich partyzantów. Dowodził nimi Igor, który też nie przepadał za Stefanem, bowiem uważał, że paktowanie z Ogotajem to dyshonor. Między nimi żyła też piersiasta Amina, ideał kobiety Stefana. Nie wierzyła mu, ponieważ z natury nie wierzyła facetom gadającym dużo romantycznych rzeczy. A Stefan był właśnie z nich; kochał Aminę uczuciem czystym i nieskończonym za szczególnie duże oczy i białą karnację skóry w dekolcie. Wiedzę o antagonizmach między Stefanem i Igorem Ogotaj wykorzystał do swoich celów. Perfidnie załatwiwszy parę spraw rzucił na Stefana cień skrytobójczego mordu popełnionego na Igorze. Amina plunęła Stefanowi w twarz, lecz on nadal kochał ją czystą i nieskończoną miłością.

Rynku Krakowskim pod Sukiennicami, żeby Dżyngis mógł sprzedawać chińskie kurtki. Dżyngis po krótkiej naradzie z bogami *przyszedł* do wniosku, że za dwa włoskie radiomagnetofony ekstra interes może mu się opłacić. Postanowił więc zaprzestać wojny. Ogotajowi było to nie w smak. Liczył, że opyli te kurtki i tak, a radiomagnetofony zakosi z Pewexu w Krakowie. A poza tym — te krowy... No i nordycka kochanka... Uknuli razem kolejny spisek przeciw Stefanowi, a ten dał się nabrać bo był intelektualistą. Nie poddał się jednak łatwo i doprowadził dyczka obiecała mu przerobienie kilku rzeczy z Wisłockiej, co przełamało jego opory. Oboje wyruszyli na kampanię przeciw Polsce.

Stefan oczywiście zwiał i wpadł do zaprzyjaźnionych Templariuszy. Poprosił ich o braterską pomoc, na co ci chętnie przystali, albowiem dawno mieli chrapkę na Krakau i parę przyległości, np. Reichshof i Neu Sandez. Dlatego ruszyli przeciw Ogotajowi, który tymczasem zdążył już zdobyć tereny zajmowane przez partyzantów i wziąć do niewoli piękną Aminę. Ostateczna bitwa rozegrała się pod niewielkim zameczkiem, w którym siedziała cała kilkumilionowa horda Mongołów. Na skutek błędu taktycznego dowódcy Templariuszy, Wielkiego Mistrza Obersta Hansa Truppa, w pierwszej fazie bitwy Ogotaj wziął górę. Tnąc mieczem obosiecznym, trzymanym między

Stefan nie z tych, co to by się załamywali. Wiedział, że miłość i sprawiedliwość muszą zwyciężyć, bo przecież znał scenariusz. Doprowadził w końcu do spotkania z ojcem Ogotaja, znanym handlarzem Dżyngis Chanem i obiecał mu dożywotnio miejsce na wadził do ponownego spotkania z Dżyngis Chanem. Ten, dowiedziawszy się o wszystkim, zdegradował Ogotaja i chciał zatłuc Nordyczkę, lecz ta wbiła mu mizerykordię między żebra. Akcja się skomplikowała. Ogotaj trochę wymiękł, bo lubił tatę, lecz Nor-

RIDE THE LIGHTNING

PŁYTA: RIDE THE LIGHTNING
KAPELA: METALLICA
WYDAWCA: PHONOGRAM (1984)

Był zmęczony. Szedł ociężale w kierunku swojego wozu, patrząc bezwiednie na głębokie cienie wyłaniające się z zaułków. Tępo myślał o przeżyciach dzisiejszego poranka. W głowie powoli wyłaniały się obrazy z niezbyt odległej przeszłości. Ciągle ogarniały go jej zielone oczy, których miał już nigdy nie ujrzeć. Bezskutecznie próbował odgonić sprzed swoich oczu obraz dziewczyny i zanucił schrypniętym głosem starą marynarską shantę. Zanim wycisnął z siebie refren, zza rogu wyłonił się kontur jego czarnej Corvette.

Zmusił swoją bezwładną rękę do sięgnięcia po kluczyki, po czym nacisnął guzik pilota. Wewnątrz wozu zapaliły się światła deski rozdzielczej i kokpit ożył feerią krwawych barw; rozległ się cichy pomruk drzemiącej w silniku mocy, a drzwi wydały zapraszający dźwięk otwieranego zamka. Z westchnieniem wtłoczył się do powoli ocieplającego się wnętrza, zatrzasnął drzwi i rozluźnił napięte do granic wytrzymałości mięśnie. W półleżącej pozycji sięgnął do schowka i wyciągnął mieniący się barwami tęczy krążek, który wcisnął w szczelinę odtwarzacza. Na miejsce płyty wrzucił niedbale swoją, jeszcze pachnącą spalonym prochem, starą Berettę. Włączył zaciemnienie szyb i powoli skierował pojazd w kierunku odległych, położonych w dolinie świateł Los Angeles.



Gdy pierwszy zakręt pojawił się we wstecznym lusterku, przypomniał sobie gdzie jest. Już w chwilę później koiły go dźwięki łagodnej, gitarowej melodii, które w przeciągu kolejnej minuty zmieniły się we wściekły ryk heavy metalu (FIGHT FIRE WITH FIRE). Przyśpieszył (RIDE THE GHTNING). W kolejny wir wszedł z prędkością prawie 6 mil na godzinę, opony cichutk piszczały na zapiaszczonym asfa cie. Myślał o bezsensie życia be niej (FOR WHOM THE BEL TOLLS). Przez chwilę wypełnił go bezgraniczna pustka. Po ra ostatni przypomniał sobie ocz Moniki... (FADE TO BLACK) t przez nią zginęło dziś czterec ludzi — jeszcze mocniej docisną pedał gazu.

Z cichym westchnieniem wy szeptał jej imię i postanowił skoń czyć ze sobą (TRAPPED UNDER ICE). Następny zakręt pokona niemal na dwóch kołach. Wypadł zza postrzępionej skały i z prędkością ponad 100 mil na godzinę skoczył w stronę gwałtownie zbliżających się świateł (ESCAPE). Potężna ciężarówka wytoczyła się majestatycznie z przeciwległego pasa i zjechała na lewą stronę jezdni. Jego Corvette z niesamowitą siłą wtłoczyła się pod maskę nadjeżdżającego potwora (CREEPING DEATH). Ostatnim przebłyskiem świadomości wsłuchiwał się w nadchodzące z nieskończoności ciche tony (THE CALL OF KTULU). Zapragnął ujrzeć ją jeszcze raz... McScon

kciukiem i palcem wskazującym lewej ręki, zbliżał się do Kwatery Głównej Templariuszy. Stefan postanowił zrobić go na szaro. Śpiewając "Ritorna da Cracovia" ruszył ze swą konnicą w kierunku bagien, próbując wciągnąć Ogotaja w pułapkę.

Polacy sprawnie przewrócili kilka hektarów drzew i podpalili resztę, kierując Mongołów na bagna. Ci, na swoich zwinnych konikach, łatwo dali się nabrać, bo musieli (tak było w ich rolach). Potopili się więc gromadnie, łącznie z piękną i złą Nordyczką, a sam Ogotaj dał dęba w kierunku miasta, gdzie więził partyzantów i Aminę. Złożył szybką samokrytykę przed Komitetem Gminnym i podpalił stos pod Polakami, następnie popełniając harakiri. Ze wschodu nadciągnął jednak w porę Stefan na białym koniu i odciął Aminę, nie przejmując się zbytnio resztą. Wzięli się za ręce i podążyli w kierunku zachodzącego słońca. Ona, lekko przypieczona i on — świeżo upieczony jej kochanek podręczny. Zapewne żyli długo i szczęśliwie razem w Krakowie. Amen.



Film nadała TV prywatna "Polonia 1", dnia 1.01.1994 o godz. 20.00. Brawo! Liczymy na więcej!

Jacek Grabowski

BOLEK I LOLEK NA ZGNIŁYM ZACHODZIE

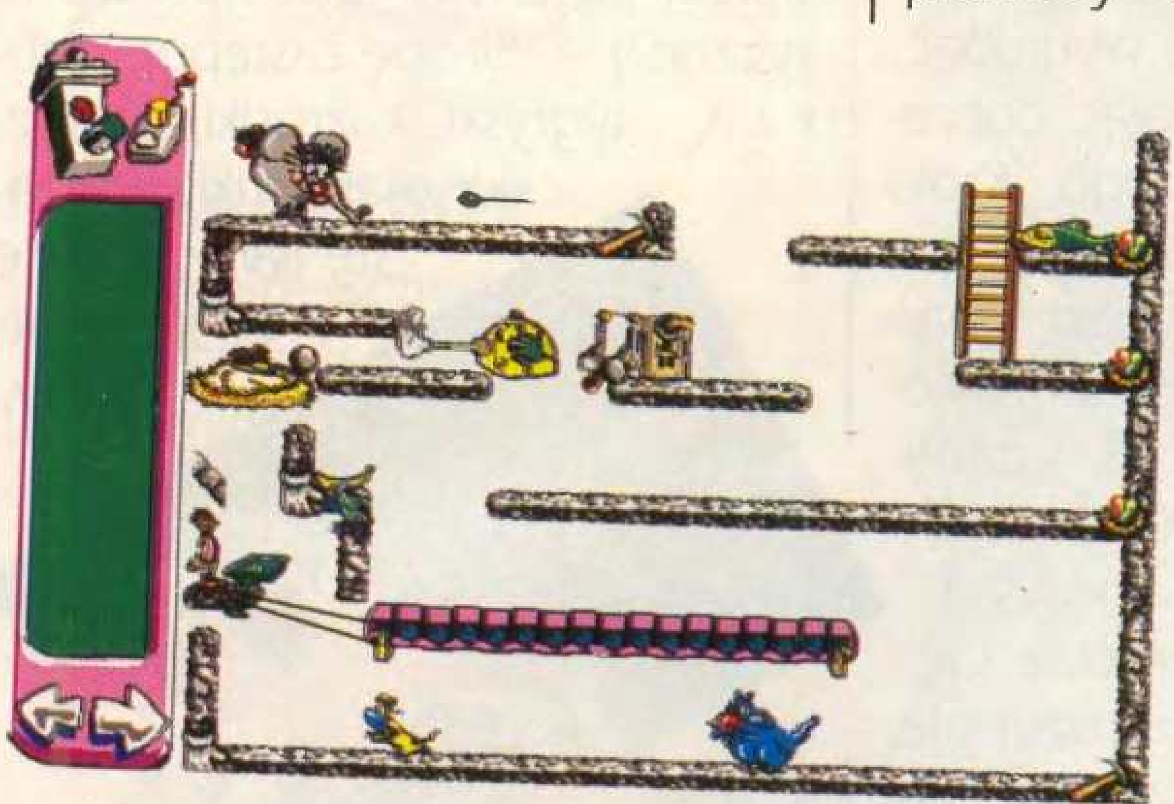
PAMIĘTAM CZASY, GDY ZE ZGNIŁEGO JESZCZE WTEDY ZACHODU NAPŁYWAŁY DO NAS NA KASETACH WIDEO KOLEJNE CZĘŚCI DZIEJÓW A TO RAMBO - CO - SIĘ - KULOM-NIE - KŁANIAŁ, A TO FREDDY'EGO KRUGERA Z ULICY WIĄZOWEJ. WÓWCZAS PODCHODZIŁEM DO TEGO Z ENTUZJAZMEM, WZDYCHAJĄC TYLKO Z ŻALEM, ŻE U NAS NIKT NIE POMYŚLI O CZYMŚ TAKIM JAK "STAWKA WIĘKSZA NIŻ ŻYCIE II — THE FINAL CONFRONTATION". CHYBA DOPIERO ŻAŁOSNA, TRZECIA CZĘŚĆ FILMU "ALIEN(S)", ORAZ KONTYNUOWANIE NA SIŁĘ SAGI "TWIN PEAKS" PRZYNIOSŁY ROZCZAROWANIE INSTYTUCJĄ OBOWIĄZKOWEGO CIĄGNIĘCIA CZEGOŚ, CO UZYSKAŁO SUKCES KOMERCYJNY. NIESTETY, ZJAWISKO TO NALEŻY DO UBOCZNYCH EFEKTÓW FUNKCJONOWANIA WOLNEGO RYNKU W PRZEMYŚLE ROZRYWKOWYM.

To wszystko oczywiście dotyczy też i gier komputerowych i to nie tylko ze względu na ich nierzadko silny związek z filmami. Przykładem (choć nie jedynym) jest gra firmy Dynamix: "Sid & Al's Incredible Toons" — kontynuacja gry "The Incredible Machine" (należałoby tu jeszcze wspomnieć o epizodzie "Even more incredible machine"). Na pierwszy rzut oka "Incredible Toons" to przeznaczona dla dzieci wersja pierwowzoru. Całość utrzymana jest w barwach narodowych lalki Barbie i konika Pony: różowy, żarówiasto zielony i żółty. W nowym interfejsie



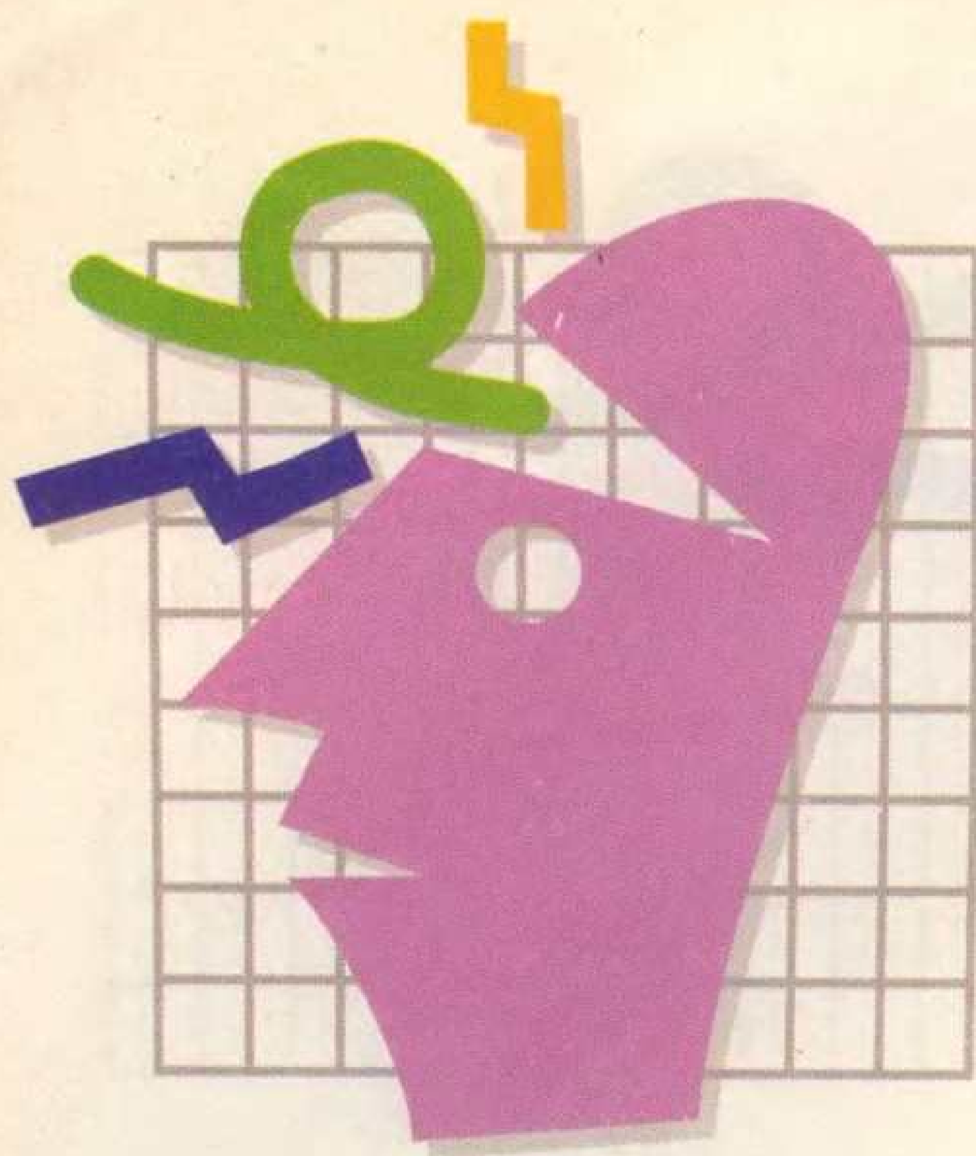
graficznym wszystko jest obłe, miłe i bez kantów, aż chciałoby się to wziąć do wanny. Także informacje docierające z ekranu wyrażone są w sposób bardziej (niż w wersjach poprzednich) zrozumiały dla osób kładących się spać o 19.30 (nie chodzi tu o rolników). Rozciąganie elementów symbolizuje teraz animowana dżdżownica albo harmoszka, a skasowanie przedmiotu (dawniej kosz na śmieci) to teraz... klozet (no tak, dziecko nie wyrzuca śmieci (?), ale już na pewno robi kupkę).





Z interfejsem użytkownika koresponduje sama treść gry. Na ekranie śmieszna mysz śmiesznie drażni śmiesznego, grubego kota, który śmiesznie za nią goni, by w pewnym momencie dostać kowadłem w głowę i śmiesznie rozsypać się na kawałki. Wszystko w ogóle jest strasznie śmieszne i zabawne. Ale to tylko pozory. "Toons" nie jest wcale łatwiejszą wersją "The Incredible Machine". Momentami wydaje się nawet grą trudniejszą. Dziecięcy, łatwy poziom reprezentuje tylko pierwszy etap gry — "Cake walk", potem zaczyna się zdrowe łamanie głowy.

Jeśli ktoś liczy na nowe "zabawki" do konstruowania swych machin to się rozczaruje. Firma Dynamix miała chyba zbyt krótki termin na stworzenie gry i to widać po rezultatach. Część rzeczy przeszła tylko "face lifting" (ruchoma deska, piłki, taśmociąg), część pozornie i na siłę zmieniono. Zamiast myszki na kołowrotku reagującej na wstrząs, jest facecik na taśmie reagujący na jedze-



nie. Nowości — mało. Tylko parę ciekawych przedmiotów (np. katapulta) i możliwość zaprogramowania pracy niektórych urządzeń. Dobrym pomysłem jest brakująca w "T.I.M." możliwość tworzenia "etykietek" do własnych scenek. Różnicą *jest także obecność dwóch* zwierzaków o wyraźnej indywidualności - kot Al i mysz Sid - których przygody nadają grze pewną fabułę. Z tą fabułą właśnie wiąże się odpowiedź na pytanie: o co w tym wszystkim chodzi? Ano właśnie. Moim zdaniem "Toons" nie jest grą dla dzieci, a raczej dla miłośników filmów rysunkowych (co sugeruje tytuł). Mnóstwo gadżetów, bez których nie obejdzie się żaden, nawet najmniejszy ruch na ekranie powoduje, że po znalezieniu rozwiązania i puszczeniu "machiny" w ruch mamy przed oczami po prostu typową kreskówkę. Nie bez znaczenia pozostaje też dźwięk (Sound Blaster) — 30 muzyczek typowych dla filmów rysunkowych. Efekty specjalne (doskonałe) są chyba żywcem wysamplowane z programu satelitarnego "Cartoon (nomen omen) Network".

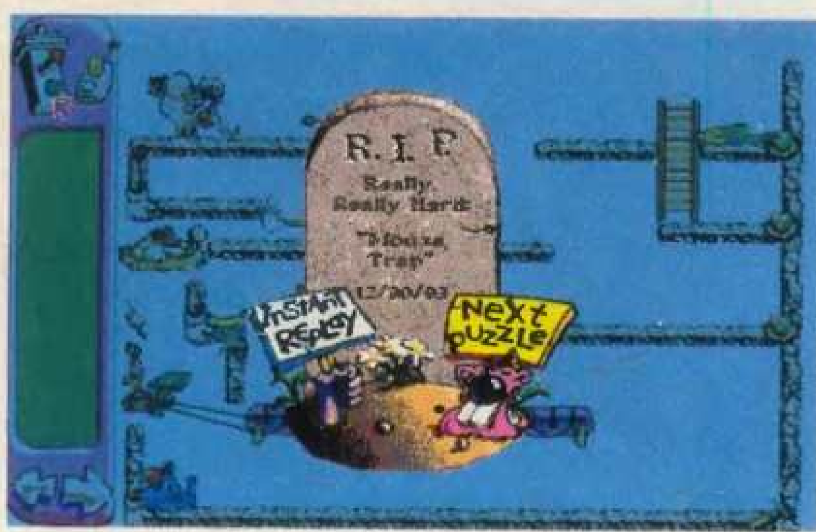
Ocena "pomysłowości" dotyczy tylko "T.I.T." jako gry samodzielnej, a nie idei, przyświecającej całej serii. Ta oczywiście zasługuje na ocenę o wiele wyższą. W takim razie, grać czy nie grać ? Jeśli ktoś maniakalnie grał w "The Incredible Machine" — tę grę też musi "zaliczyć". Innym polecam Królika Bugsa. Śmieszniejszy.

INCREDIBLE TOONS

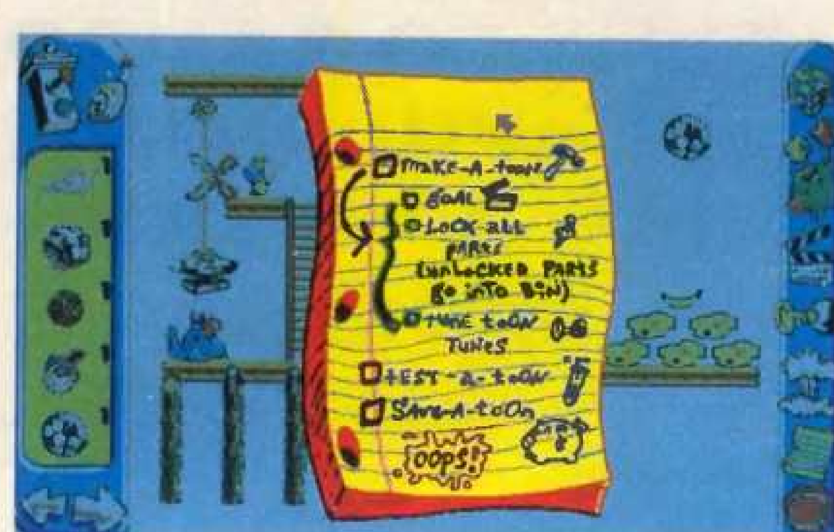
Dynamix 1993
Logiczna
IBM PC

Grafika	85%
Dźwięk	80%
Grywalność	80%
Pomysł	55%
Ogółem	70%

Marcin Grabski







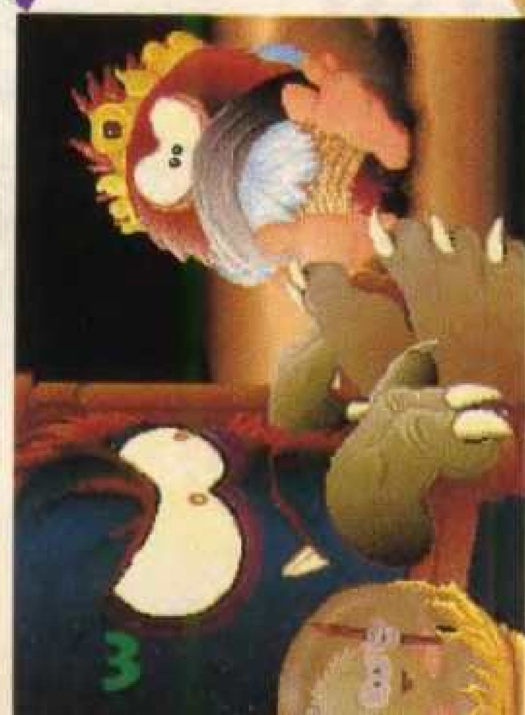
FURIA FUTRZAKÓW

DAWNO, DAWNO TEMU, W GALAKTYCE DALEKO, DALEKO STĄD, ZŁE IMPERIUM ZAJMOWAŁO SIĘ ŚCIGANIEM DOBRYCH REBELIANTÓW.

Dokładnie w tym samym czasie, ale w zupełnie innej galaktyce statek kosmiczny Futrzaków błyskawicznym manewrem wszedł na orbitę wokół zamieszkałej planety (fot. 1) i równie szybko z niej zszedł (fot. 2). Jednym słowem, gówno wpadło w wentylator. Teraz Ty, drogi Graczu, musisz je z niego wydłubać. A uczynisz to uwalniając dobrego, siwego Futrzastego Króla (fot. 3, pierwszy z prawej) z pazurzastych łap zębiastego i bardzo niedobrego Niezidentyfikowanego Futrzaka (fot. 3, ostatni z prawej). Droga do klasycznie wręcz ponurego zamczyska ww. N. Futrzaka powiedzie Cię przez pustynię, lagunę, dżunglę, jaskinię, Zakłady Przetwórstwa Wszystkiego Co Się Już Nie Rusza "Bacutil", i co tam jeszcze. W każdym razie, nie ma lekko — ja ugrzązłem już w połowie laguny, pozostawiając następne osiem i pół poziomów osobnikom cięższej chorym na umyśle. Wiem skądinąd, że dalej jest gorzej (to chyba jakieś prawo fizyczne?) — drogę zastępują żabki, tygryski, kaktusiki, pająćzki, mamuciki, kolczaste liany, żółwie Ninja, Batmany, Lemingi i wszelka inna fauna i flora — ciekawskim polecam katalog "SPR". Stajesz przeciw nim samotnie (choć w czterech osobach i z pięcioma życiami) i w połowie nieuzbrojony — tylko dwa spośród czterech możliwych wcieleń Furiackiego Futrzaka dysponują bronią. A oto owe wcielenia:







Futrzak Żółty — wystrzeliwane przezeń Wielkie Kule Ognia w sprzyjających okolicznościach przebijają mur, nie mówiąc o żywych przeciwnikach. Z drugiej strony, lista wyjątków jest długa jak krawat żyrafy. Właściwie ta broń jest do dupy.

Futrzak Czerwony — prawdziwa glebogryzarka. Jego potężne szczęki strzaskają każdą ścianę i każdy strop, jeśli kamień jest odpowiednio zmurszały. Jak można się było spodziewać, są one bezużyteczne jako broń.

Futrzak Niebieski — specjalista od wody i podwodzia. Maksymalne zanurzenie — plus minus nieskończoność. Jego bronią jest zatruty oddech, który wydobywając się w postaci bąbelków poraża śmiertelnie każdą żywą istotę (z wyjątkiem pozbawionych węchu).

Futrzak Zielony — mój ulubiony. Mistrz świata w zwisie, podciągu i maratonie dyndalskim. Używając swej lepkiej liny, jest w stanie obejść po suficie każde niebezpieczeństwo (z wyjątkiem wyjątków) i przedostać się wszędzie (z wyj. wyj.) Auuuuu!



Jak widać, amatorzy prucia flaków i palenia żywcem mogą spokojnie skręcić ten numer

"Gamblera" w tutę i sięgnąć po coś bardziej podniecającego, np. "Rozbiór Żywca". Fury of the Furries to gra wymagająca raczej dębowych klepek (od pierwszej do piątej), niż stalowych paluszków. Choć odrobina zręczności też się przyda, jeśli nie chcecie powtarzać każdego etapu po dziesięć razy (tak jak ja!). Przypomina to jednocześnie The Lost Vikings i Lemingi — gdy rozwiązanie łamigłówki jest już widoczne jak na dłoni, pozostaje tylko je zrealizować. Oczywiście, wygrana wymaga skorzystania ze szczególnych umiejętności Futrzaków w odpowiednim momencie — jeśli któreś wcielenie staje się dostępne (po przejściu przez takie zielone, falujące coś) oznacza to, że jego zdolności będą niezbędne na danym poziomie.

Przez pierwsze trzynaście poziomów (pustynia i kawałek laguny) trudności utrzymują się na przyzwoitym poziomie. Utknąłem nie z powodu swej niezręczności — trafiłem na łamigłówkę, której za cholerę nie mogłem rozwiązać. Brak czasu.

Tu muszę nadmienić, że tak w ogóle to nie lubię zręcznościówek — Furia Futrzaków jest jednak czymś więcej. Rozplątywanie pogmatwanych ścieżek wiodących do zwycięstwa dostarcza rozkoszy szarym komórkom, zaś móżdżek i rdzeń przedłużony zajmują się prowadzeniem futrzastych bohaterów po szlaku chwały. Nie bez przyjemności: wszystkie Futrzaki są bardzo zręczne i skoczne, potrafią np. zmienić w powietrzu kierunek lotu, a ewolucje na linie w wykonaniu Zielonego to po prostu poezja w ruchu — zwłaszcza błyskawiczne przemierzanie sufitu w serii wahadeł.



FURY OF THE FURRIES
Kallisto 1993
Zręcznościowa
IBM PC

Grafika	85%
Dźwięk	80%
Grywalność	100%
Pomysł	90%
Ogółem	90%

Dobry pomysł to dopiero połowa sukcesu. Wykonanie jest na szczęście na wystarczającym poziomie. Płynnie animowana grafika (choć prawdę mówiąc, nie ma tu czego animować — Futrzaki są malutkie), dziesiątki trochę różnych przeciwników, smakowite (jeśli ktoś lubi cukierki) obrazeczki na początku każdego rejonu, śmieszne animowane sekwencje na każdym kroku, niezły dźwięk (nawet przez wszawą PC-trąbkę) — to się jeszcze długo nie znudzi.

Wady — a jakże, w dobrej grze nie może zabraknąć niczego! Nawet wad. Najbardziej przeszkadza konieczność pokonywania w kółko znanych do rzygu trudności — gra zapamiętuje nasze sukcesy automatycznie, ale niestety tylko co pięć poziomów. Powtórzona po raz sto czterdziesty sekwencja pt. "Śmierć Futrzaka" wywołuje już tylko wściekłe walenie w ESC, zamiast spodziewanych salw śmiechu. Na każdym poziomie mamy limit czasu —rozumiem, życie jest ciężkie ale ja NIE CIERPIĘ, JAK MNIE KTOŚ POGANIA! I to już na szczęście wszystko.

Wojciech Setlak

MAGIC BOY



Hawlett uczył się w Szkole Czarnoksiężników. Był bardzo dobrym uczniem, zapowiadał się na świetnego mistrza magii. Wszystko szło dobrze, aż do momentu, gdy pewnego wieczora został dłużej w szkole, by ukończyć ważną pracę. Niestety, przypadkiem uwolnił kolekcję stworków, wyczarowanych przez Wielkiego Czarownika. Czeka go długa noc — musi połapać wszystkie potworki, a czas ucieka... Zbliża się ranek, a wraz z nim pojawi się jego nauczyciel!









MAGIC BOY
Empire Software 1993
Zręcznościowa
Amiga, Atari ST, IBM PC

Grafika	90%
Dźwięk	90%
Grywalność	85%
Pomysł	80%
Ogółem	85%

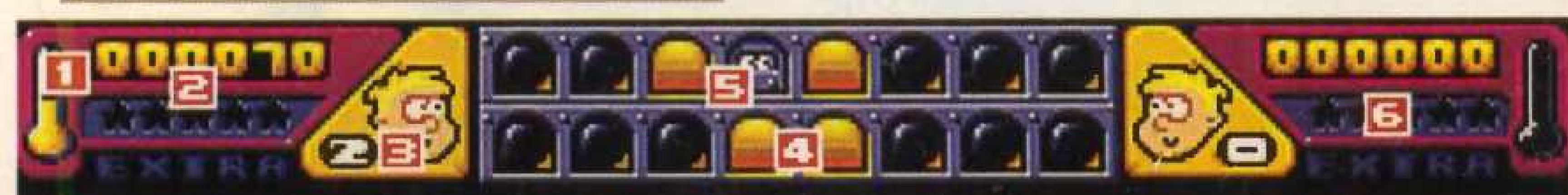
Magic Boy to jeszcze jedna platformówka (jakby ich było jeszcze mało). Jest to jednak produkt wyróżniający się (może nieznacznie, ale jednak...) wśród gier tego typu.

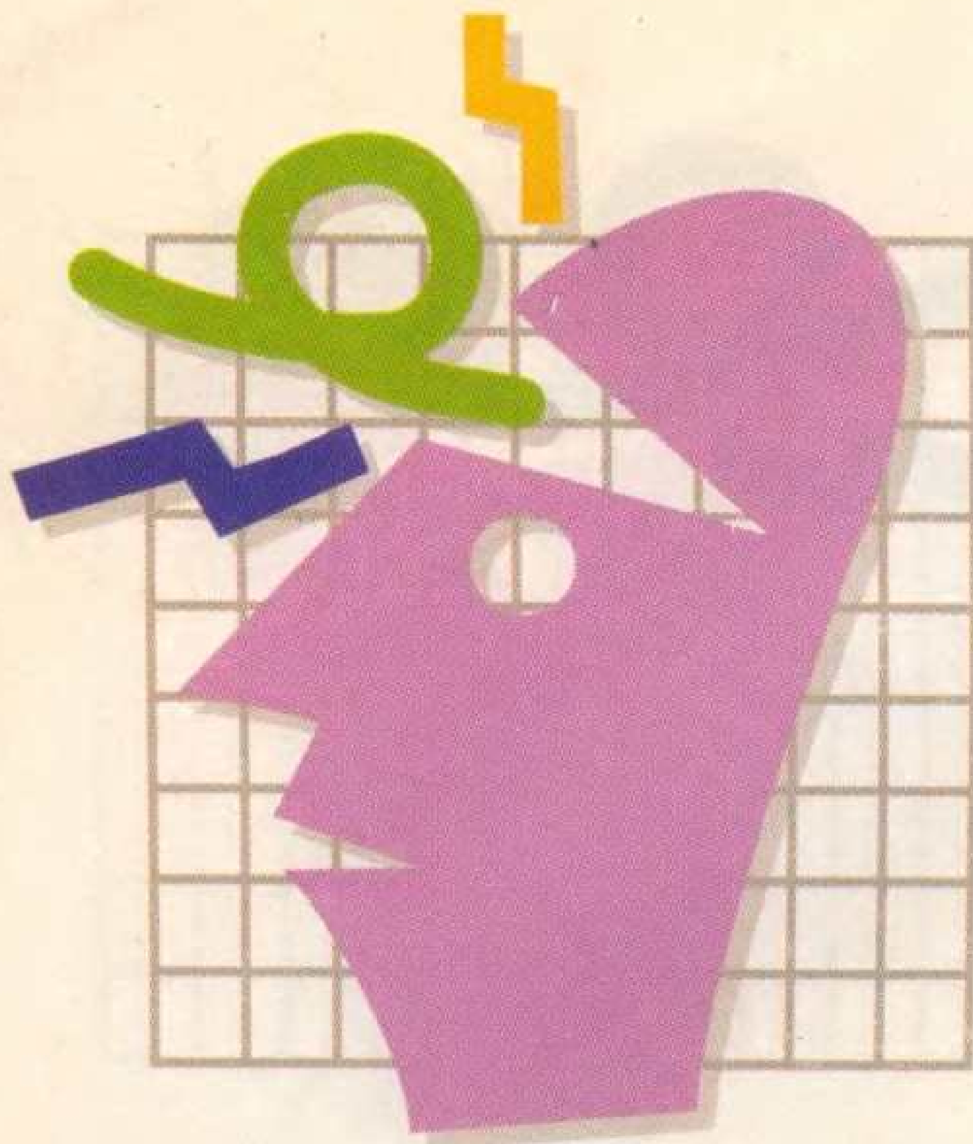
Na scenariusz nie można zbytnio narzekać. Hawlett musi połapać wszystkie stworki — najpierw powinien je ogłuszyć, później wrzucić do worka i umieścić w "celach" (joystick do dołu). Po jakimś czasie potworki uwalniają się i wszystko trzeba zaczynać od początku. Dlatego lepiej zbytnio nie zwlekać — zakończyć łowy, zanim uwolnią się stworki złapane najpierw. Potem można przejść do następnego poziomu. Tu i ówdzie napotyka się kwadratowe "cegiełki" z wykrzyknikiem. Po ich zestrzeleniu pojawiają się owoce — dodatkowe punkty.

Gra składa się z 64 poziomów. Ciekawy jest system dostępu do nich — można wybrać jeden z czterech dostępnych jednocześnie. Jeżeli próba pokonania poziomu zakończy się niepowodzeniem, można spróbować jeszcze raz lub wybrać któryś z pozostałej trójki. Istnieją też 32 dodatkowe, ukryte poziomy — Hawlett może je odkryć i spenetrować. Stanu gry nie można zapisać na dysku, istnieje jednak hasłowy system dostępu do kolejnych poziomów.

Niby nic specjalnego... Jednak wszystko jest zaprawione dużą dozą humoru, co podnosi znacznie atrakcyjność gry — stworek wyrywający się z worka, odgłosy wydawane przez więźnia... cała oprawa muzyczna jest dowcipna i wesoła. Magic Boy to pełna humoru, bardzo dobra zręcznościówka, godna polecenia wszystkim miłośnikom tego typu gier.

Recenzja została sporządzona na podstawie wersji gry na Atari ST. **Jacek Ilczuk**





SYN SASZY



Dawno, dawno temu, w czasach, gdy magię i smoki można było spotkać nie tylko w legendach, był sobie kraj zwany Shu Seu. Jego mieszkańcy żyli w pokoju pod władzą dobrego króla. Nie trzeba dodawać, że wszyscy byli szczęśliwi.

Wszystko układało się dobrze, aż któregoś ranka król zachorował. Z każdym dniem był coraz słabszy. Zaklinacz, który próbował wyleczyć króla, po długich poszukiwaniach odkrył, że przyczyną choroby są zaklęcia rzucone przez grupę złych czarowników. Zostali oni kiedyś wygnani z królestwa za paranie się ciemną stroną swojej sztuki (czyli coś jednak było nie w porządku w tym raju!). Wygnańcy skryli się na wyspie Tan Tao. Tam w sześciu świątyniach oddają cześć sześciu diabolicznym wcieleniom osobnika o imieniu Taar Kar.

Jedyną nadzieją na uratowanie dobrego króla jest zniszczenie wszystkich wcieleń Taar Kar. Każde z nich jest chronione przez świątynię i zamieszkujących ją wyznawców zła.

Son Shu Si to doświadczony wojownik, umie posługiwać się każdą bronią, zna podstawy sztuk magicznych. To właśnie on wyruszy na niebezpieczną wyprawę. Jedyną pomocą w trudach ekspedycji będzie magiczny pierścień, który miota ogniste pociski.

Historia ta, godna epopei RPG, otwiera... grę platformową połączoną ze strzelaniną — główny bohater potrafi miotać (wspomniane wcześniej) ogniste pociski. Czasami, po zlikwidowaniu grupy przeciwników, można uzyskać inny typ broni (jest ich 16). Wrogów jest wielu — 80 potworów różnego typu. Wojownik ma pokonać sześć poziomów, które można obejrzeć na mapie.

Ciekawostką jest pewna niekonsekwencja twórców — nie tylko nie mogą się zdecydować, jak nazywa się "czarny charakter" — Taar Kar, czy też Taar Ka, ale sami nie bardzo wiedzą jaki TYTUŁ ma gra — Son Shu Shi, czy też Son Shu Si! Niezależnie od tytułu, nie jest to gra oryginalna, można znaleźć wiele tego typu — grafika jest dobra, choć nie rewelacyjna, efekty dźwiękowe na podobnym poziomie (dobra muzyczka we wstępie). Scenariusz nie zasługuje na większą uwagę, zaletą jest tylko duża różnorodność przeciwników. Wszystko to można podsumować w jeden sposób — przerost formy nad treścią.

Można pograć, ale niezbyt długo...

Recenzja została sporządzona na podstawie wersji gry na komputer Atari ST.

Jacek Ilczuk



SON SHU SHI

Expose Software 1991
Zręcznościowa
Amiga, Atari ST

Grafika	75%
Dźwięk	75%
Grywalność	70%
Pomysł	50%
Ogółem	65%



WITAJCIE, SZALENI BADACZE I ODKRYWCY ORAZ WSZYSCY, KTÓRZY SZUKACIE WIELKIEJ SŁAWY!!! ZNANA FIRMA SIERRA ODDAJE DO WASZEJ DYSPOZYCJI SWOJE KOLEJNE WSPANIAŁE DZIEŁO: DŁUGO OCZEKIWANĄ TRZECIĄ CZĘŚĆ ZNANEJ SERII "QUEST FOR GLORY". TEN ODCINEK NOSI NAZWĘ "WAGES OF WAR".

Akcja Quest for Glory III toczy się gdzieś w Afryce, na terytorium państwa o nazwie Tarna. Sytuacja w tym kraju grozi wybuchem wojny pomiędzy sąsiadującymi ze sobą plemionami Simbanów, Ludzi - Lampartów oraz Lwotaurów. Twoim zadaniem jest powstrzymanie nadciągającego nieszczęścia.

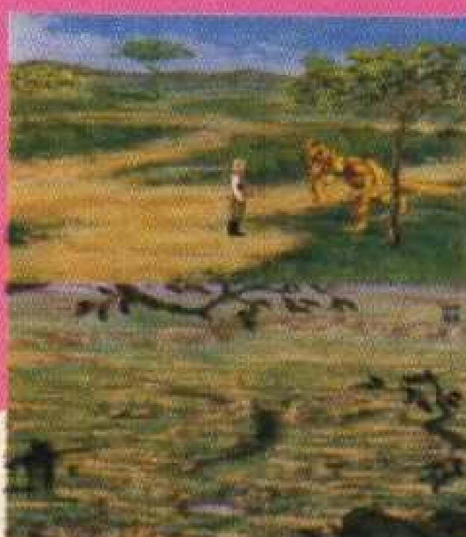
Dokonać tego możesz pod postacią Wojownika, Maga lub Złodzieja.

Wojownik jest niezwykle silny, jego poczucie honoru i odwaga skłaniają go do rozwiązywania większości problemów w walce. Wojownik staje do niej otwarcie, radząc sobie doskonale z mieczem i osłaniając się tarczą. Dla tej postaci najważniejsza jest siła, zręczność we władaniu bronią oraz zdrowie.

Mag w niektórych sytuacjach radzi sobie lepiej od wojownika, lecz w otwartej walce ma o wiele mniejsze szanse. Bronią jego są zaklęcia, których powinien znać jak najwięcej, oraz pomysłowość i inteligencja.

Złodziej posługuje się swoim sprytem. Problemy rozwiązuje w sposób inteligentny i cichy. Gdy dojdzie do otwartej walki może użyć sztyletu, ale często lepszym rozwiązaniem okazuje się ucieczka.

Gdy już zdecydujemy się na którąś z postaci, droga do sławy stoi otworem. Oczywiście jest ona najeżona niebezpieczeństwami i pułapkami, np. na sawannie będziemy spotykać różne potwory, z którymi w większości będziemy musieli walczyć (lub uciekać przed nimi). Bardzo ważną częścią gry są dialogi prowadzone z postaciami, spotkanymi na naszej drodze. Można w ten sposób zdobyć wiele cennych informacji niezbędnych do spełnienia misji. Rozmawiać należy z każdą napotkaną istotą, chyba że będzie wyraźnie wojowniczo nastawiona.



Tyle o samej grze, a teraz co nieco o stronie technicznej.

Sposób poruszania się po "Quest for Glory" jest identyczny jak w prawie wszystkich produktach Sierry. Rozwijalne menu obsługiwane poprzez myszkę bardzo ułatwia przemieszczanie, porozumiewanie się oraz badania prowadzone podczas gry.

Ujemnie na efektowność gry wpływa skokowe przewijanie ekranu, co czasem prowadzi do niespodziewanych sytuacji. Zauważyłem także pewną niezgodność akcji szczegółowej z planem widocznym podczas szybkiego przemieszczania się po sawannie. Strona graficzna została dobrze opracowana, duża szczegółowość obrazu (przede wszystkim w skupiskach ludzkich) pozwala na lepsze wczucie się w sytuację naszego bohatera. Niestety, gra nie wykorzystuje możliwości kart lepszych od VGA, co jest dzisiaj często spotykane. W minimalnym stopniu tę stratę rekompensuje możliwość obsługi dużej ilości kart muzycznych. Do wyboru mamy wszystkie najpopularniejsze rodzaje tych urządzeń, a muzyka wydobywająca się z ich głośniczków jest efektowna i trafnie dopasowana do bieżącej akcji.



QUEST FOR GLORY III - WAGES OF WAR

Ogólnie "Quest for Glory" wywarła na mnie dobre wrażenie. Nie tylko amatorzy przygodówek znajdą tu coś dla siebie.

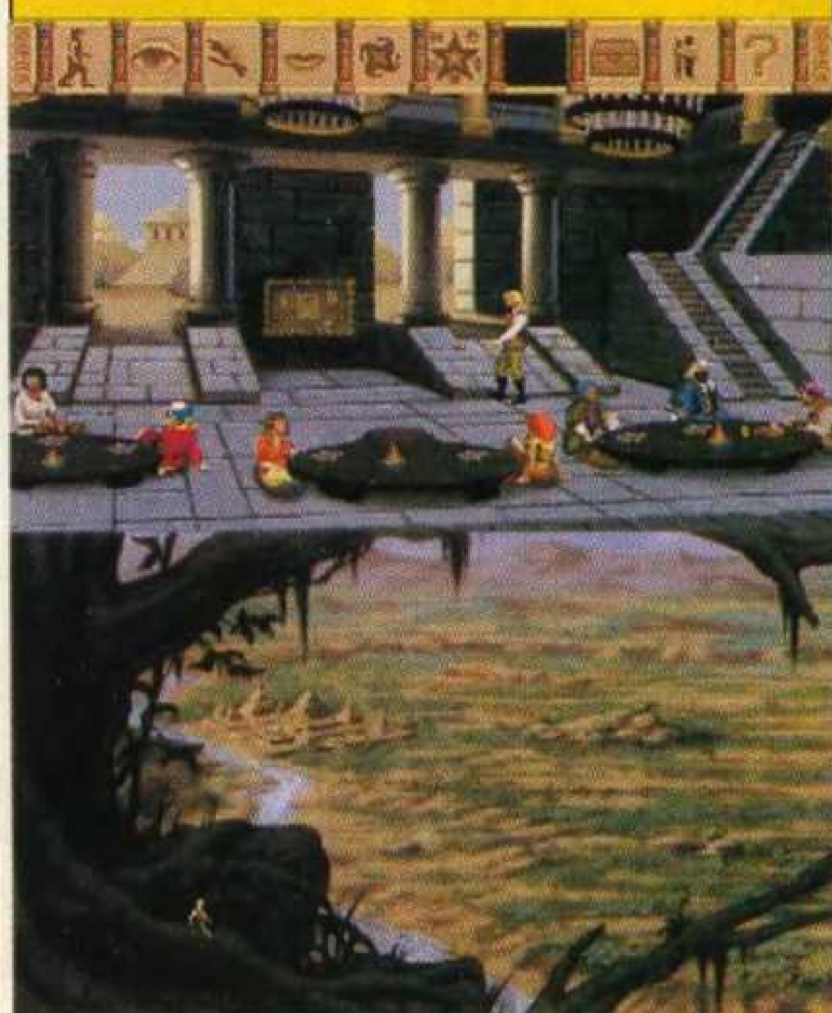
Dużym plusem jest polski opis oraz "Korenspodencyjny Kurs Sławnego Badacza". Ten ostatni szczególnie przyda się osobom, które nie zetknęły się wcześniej z serią "Quest for Glory". Wprowadza on w świat mrocznych i trudnych, a zarazem niezwykle wciągających badań i poszukiwań.

Piotr Jurkowski

QUEST FOR GLORY III
Sierra OnLine 1993
Przygodowa
IBM PC

Grafika	90%
Dźwięk	85%
Grywalność	90%
Pomysł	70%
Ogółem	80%

Dystrybucja w Polsce:
IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69





DO TRZECH RAZY SZTUKA - GOBLINS III

Ileż to już razy gościły u nas gobliny? Jak na mój gust z pewnością zbyt wiele. Za każdym razem, gdy widzę gracza pochłoniętego tą pasjonującą grą, chwyta mnie coś za gardło. No bo jak długo można patrzeć na agentów, bez końca usiłujących przejść z jednej planszy do drugiej?

Początkowo było to nawet dość zabawne, nie powiem. Pierwsza część ich przygód, mimo że utknąłem już na siódmym czy ósmym etapie, wciągnęła mnie. Po raz pierwszy spotkałem się z grą tego rodzaju, ale szybko okazało się, że nie jest ona "w moim typie". Śmieszył mnie jednak specyficzny klimat i pomysłowość autorów, którzy prześcigali się w wymyślaniu rozmaitych bałwańskich czynności, wykonywanych później przez postacie z ekranu. Patrząc z perspektywy czasu, mogę śmiało powiedzieć, że przed monitorem trzymała mnie tylko inwencja twórców tego programu. Gdyby nie ona, wyłączyłbym mojego PC, żeby się nie męczył (i ja też). Cóż... Obejrzałem intro (nie wiem, czy jeszcze je pamiętacie) o królu torturowanym szpilencją za pomocą czarów, zaśmiałem się okrutnie i oto jestem. Z mozołem przebijam się już przez trzecią część Goblinsów, która bawi mnie tak mało, jak rzadko która gra.



Nie mam wiele do zarzucenia dobrej grafice ani efektom dźwiękowym, które zwłaszcza w nowej części są — powiedzmy —wystarczające. Autorzy zadbali też o uspokajającą muzykę w tle, żeby zdesperowany niepowodzeniami gracz nie strzelił sobie z rozpaczy w głowę. Oczywiście idzie to w parze z objętością — gierka zajmuje prawie osiem mega. Z jednej strony nie jest to bardzo dużo jak na dzisiejsze możliwości, jednak ponieważ objętość przeciętnego dysku nie przekracza dziesięciokrotnej wielkości tej gry, jej zainstalowanie będzie się wiązało z małym odwirowaniem twardziela (łatwy wybór — stare Warlords czy nowe Gob... eee...).



Co do szybkości działania, to muszę powiedzieć, że pęd nie urywa głowy, ale na 386 jest całkiem do przyjęcia. Pewnym niepokojem napawają mnie tylko przejścia ze sceny gry do ekranu podpowiedzi (a jakże, korzystało się), które zajmują tyle czasu, że spokojnie można wybrać się po słownik. A propos słownika, to muszę przestrzec, że całość jest w ojczystym języku Alexandra Dumasa; jednak co bardziej sfrancuziali gracze nie powinni mieć chyba problemów (po trzech latach kontaktu z tą nieludzką mową, dałem sobie spokojnie radę).

I tu powstaje pytanie ("...kto za tym wszystkim stoi???"), czy warto tracić czas na zmaganie się z grą w języku bardziej niż obcym, a w dodatku nudną i nie rozwijającą bardziej niż bierki. Dla mnie odpowiedź jest jedna: Non!

Wiem, jak bardzo się mylę. Wiem, ilu z Was krzyczy teraz z bólu. Że większość rzuciła się już do komputerów, aby sprawdzić, czy jakiś wirus nie dobrał się Wam do wszystkich katalogów zaczynających się na G (jak ...). Nie chcę kształtować niczyich poglądów, ale chyba jest wiele lepszych gier. Jeśli już koniecznie chcecie czegoś z wysokim numerkiem to jest już Larry 6.

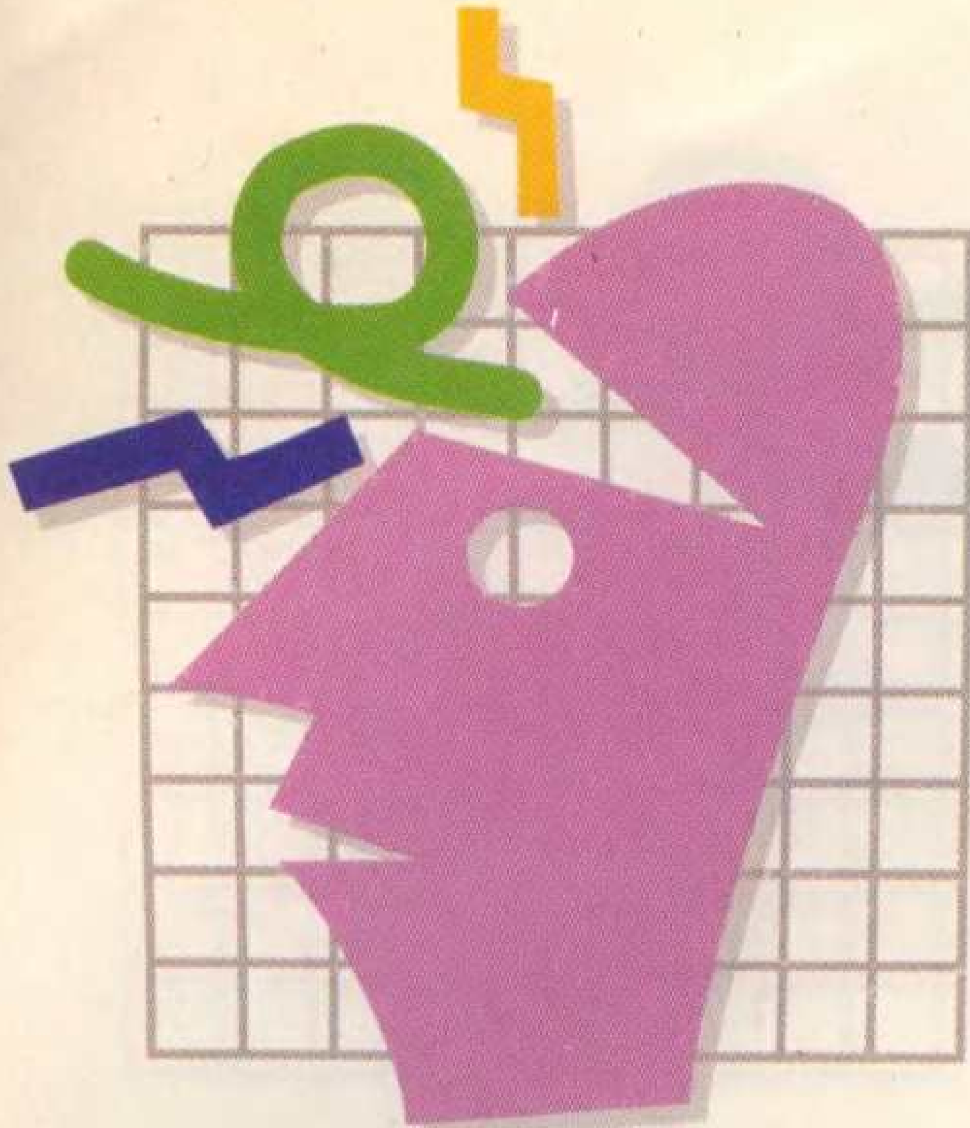
Zdaję sobie jednak sprawę, że zagorzali "funi" goblinów (tacy, jak mój znajomy o swojsko brzmiącej xsywce Dutche — to już nie "fun" tylko "funatyk"), daliby sobie uciąć lewą rękę i prawą nogę za możliwość grania w Goblins do końca swych nędznych dni. Ja na pewno nie.

Pędzę do IPS po "Chucka Yeagera" i "Civilization 2".

Monsieur McSon de la Scaffold

GOBLINS III
Coctel Vision 1993
Przygodowa
Amiga, Atari ST, IBM PC

Grafika	60%
Dźwięk	70%
Grywalność	50%
Pomysł	40%
Ogółem	55%



Tym razem chłopcy z ID Software postarali się o stworzenie wiarygodnego pretekstu do rozszarpania, spalenia, zmiażdżenia i rozmazania po ścianach kolejnych paru ton krwistych befsztyków. W supertajnym wojskowym laboratorium na jednym z księżyców Marsa eksperyment z nadprzestrzenią spowodował pojawienie się znikąd setek (a może tysięcy) potworów z piekła rodem. Elitarny oddział Marines, wysłany celem spenetrowania kompleksu laboratorium, przestał odpowiadać na wezwania po kilku godzinach. Ocalał tylko jeden żołnierz, strzegący wejścia do bazy. Tak się zabawnie składa, że to ty nim jesteś. Aby powrócić do domu, musisz uczynić to, co nie udało się twoim kolegom — wywalczyć sobie drogę poprzez plątaninę korytarzy, nawiedzonych przez piekielne hordy. A na końcu... bilet do domu? Nie licz na to!







Wersja shareware pozwala ci przejść przez wszystkie dziewięć poziomów pierwszej części, po zarejestrowaniu otrzymasz dwa następne epizody. Po stokroć warto to zrobić: gra po prostu powala na kolana. [E tam... nie ma hitlerowców... — De Stroyer] Nie należę do licznego grona amatorów móżdżku z tynkiem i wątróbki á la Drakula, prucie flaków na czas też nie jest moim ulubionym sportem. Wolfenstein przestał mnie interesować po kilkunastu minutach przez swoją nieskończoną monotonię wciąż tych samych korytarzy i sal ozdobionych makatką z Adolfem. W ogóle, zgred ze mnie.





labiryncie, gdzie kąt prosty jest rzadkim urozmaiceniem. Na każdym poziomie znajdują się co najmniej dwa tajne pomieszczenia, otwierane ukrytym przyciskiem. Dłuugie wędrówki w poszukiwaniu schowanych bonusów są atrakcją same w sobie dzięki superpłynnej animacji. Maraton po korytarzach i biegi krótkie po schodach przypominają żeglugę po wzburzonym morzu — obraz kołysze się w rytm kroków! Po prostu Virtual Reality dla każdego posiadacza DX40. Ale dość gadania, niech przemówią obrazy.



PIŁY W GARŚĆ!

NARESZCIE! NAPRAWDĘ ŚWIEŻE MIĘSKO! WSZYSCY MIŁOŚNICY WOLFENSTEINA NIECH WYPLĄCZĄ SIĘ POSPIESZNIE Z FLAKÓW I PĘDZĄ SKOPIOWAĆ KOLEJNĄ CZĘŚĆ SWOJEJ UKOCHANEJ RZEŹNI.





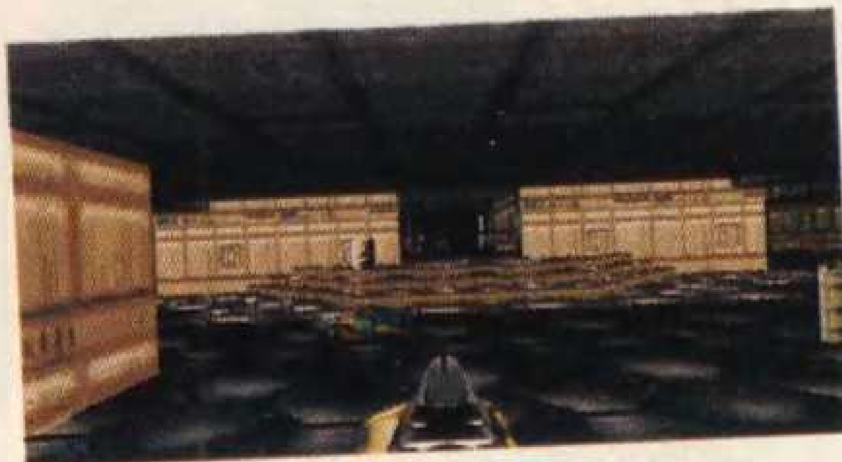


Ale Doom przykuł mnie do klawiatury na kilka godzin, i to w chwili, gdy cały drugi numer Gamblera zaczynał się walić. Popatrzcie na te teksturki. Popatrzcie na te korytarze, potwory, na tę śliczniutką piłę łańcuchową (ach, ten dźwięk...), wyrzutnię rakiet, działo plazmowe i tyle innych zabawek! Wszystko to rozsiane po wielopoziomowym, skomplikowanym

Imć Zgredaktor







DOOM

ID Software 1993
Zręcznościowa
IBM PC

Grafika	100%
Dźwięk	100%
Grywalność	100%
Pomysł	80%
Ogółem	95%

COMPA

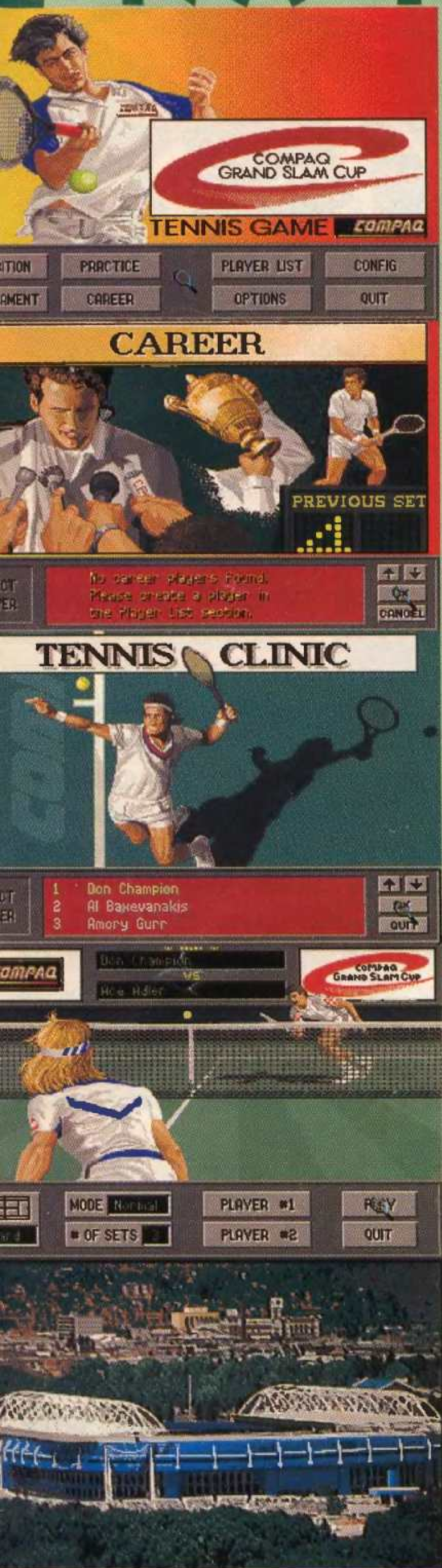
Compaq Grand Slam Cup jest jedną z najnowszych gier znanej firmy Mindscape, rozprowadzaną na razie jako część pakietu oprogramowania dołączanego do komputerów Compaq. Marka zobowiązuje, więc jakość gry powinna zadowolić większość użytkowników.

Gra pozwala każdemu spróbować swych sił w jednej z ciekawszych dziedzin sportu, jaką jest tenis ziemny. Została bardzo starannie opracowana pod względem graficznym oraz muzycznym. Jej dużą zaletą są płynne animacje, które mają na celu odwzorowanie lub przynajmniej zbliżenie się do rzeczywistych warunków gry. Te ambitne zamierzenia zostały w dużym stopniu zrealizowane. Gra może wydawać się z początku nieco monotonna, ale po pewnym czasie zaczyna fascynować precyzją wykonania i nieustającymi wyzwaniami. Została napisana w taki sposób, aby mogli w nią grać zarówno początkujący, jak i zaawansowani "komputerowi tenisiści" — zawarte w grze opcje pozwalają dostosować stopień trudności do posiadanych już umiejętności. Możemy je udoskonalić poprzez trening, gdzie na korcie stajemy naprzeciw maszyny wybijającej bez wytchnienia piłki. Po godzince ćwiczeń możemy już wyzwać do walki godniejszego przeciwnika, gdy zaś i to nie wystarczy, zgłaszamy swój udział w mistrzostwach świata. Miejsce na podium czeka!

INDY-CAR RACING

Firma Papyrus Publishing wprowadziła niedawno na rynek grę zatytułowaną IndyCar Racing — 1993. Jak każdy chyba się domyśla, jest to kolejny symulator jazdy samochodem. Scenariusz gry został oparty na bazie wyścigów Formuły Indy. Swą strukturą gra przypomina bardzo dobrze znaną wszystkim symulację firmy Microprose — Grand Prix Formuły I.

Q NA KORCIE



A teraz krótki opis zestawu gry: wersja instalacyjna mieści się na dwóch dyskietkach 3,5" (HD), natomiast na twardym dysku zajmuje zaledwie 1,65 MB. Do zestawu dołączono obszerną książkę, w której opisana jest instalacja programu, jego uruchamianie oraz zasady gry — te ostatnie dość szczegółowo. Szkoda tylko, że instrukcji nie opracowano nieco staranniej od strony graficznej. Program ma skromne wymagania sprzętowe. Wystarczy komputer 286, 1 MB RAM, EGA i dysk twardy, choć oczywiście najlepiej byłoby mieć 386 z VGA i Sound Blasterem. Gra współpracuje z kartami muzycznymi Sound Blaster, Adlib, Roland MT 32.

Marcin Zapora

COMPAQ GRAND SLAM CUP

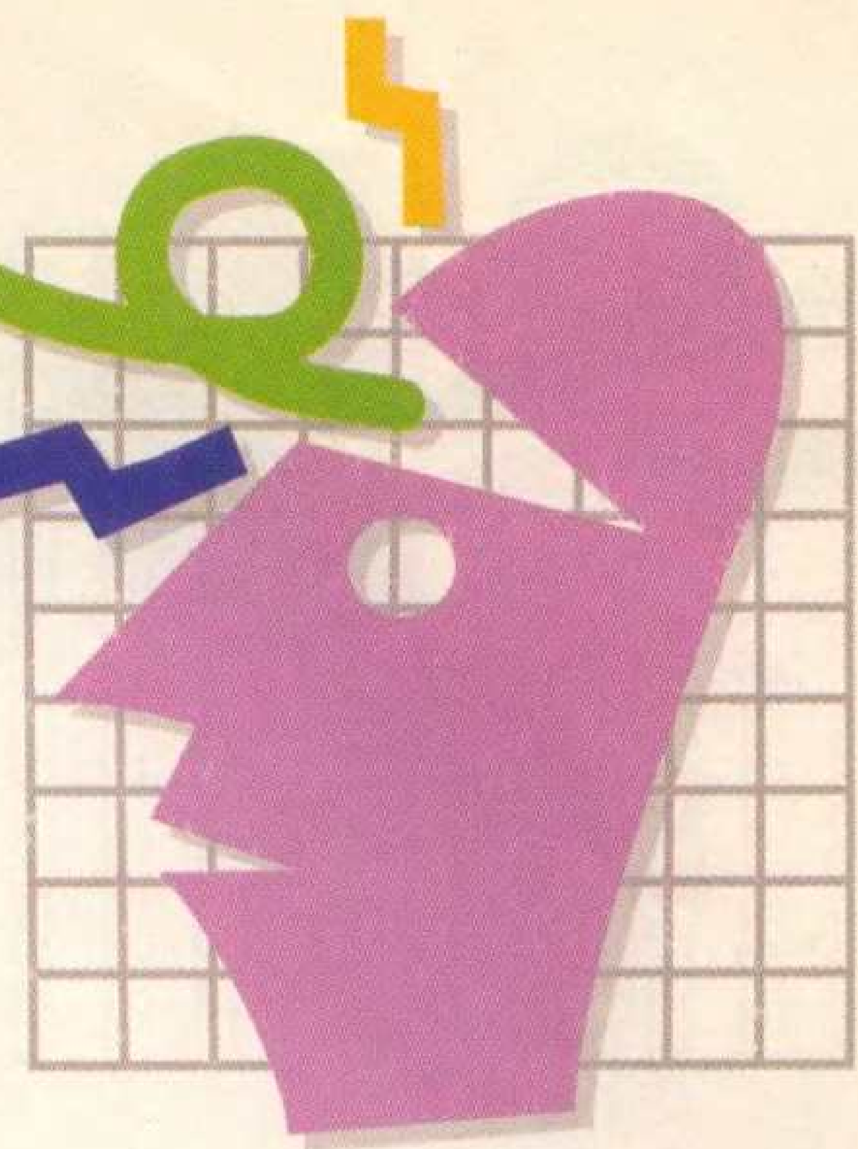
Mindscape 1993
Zręcznościowa
IBM PC

Grafika	65%
Dźwięk	70%
Grywalność	80%
Pomysł	70%
Ogółem	70%

Ideą gry, jak w każdym szanującym się symulatorze, jest umożliwienie potrenowania, podniesienia swych umiejętności w danej dziedzinie oraz wzięcia udziału w wyścigach u boku największych asów. Nazwiska ich znajdziemy na listach startowych pojedynczych wyścigów lub Mistrzostw Świata. Trening w wypadku symulatora samochodowego, dającego możliwość kierowania wozami tak szybkimi, jak te biorące udział w wyścigach Formuły Indy, ma dość istotne znaczenie. Daje nam szansę "wjeżdżenia się" w samochód i wybrania tego, który najlepiej nam odpowiada. Opcje gry umożliwiają nam również zapoznanie się z torami, na których odbywają się prawdziwe wyścigi. Mamy do wyboru 8 torów.

Symulator pozwala na wybranie jednego z sześciu samochodów oraz wyposażenie go w jedną z pięciu renomowanych jednostek napędowych. Następnie, w zależności od naszych umiejętności oraz warunków atmosferycznych panujących na torze (możemy sami je narzucić), dostosowujemy samochód do swych indywidualnych predyspozycji. Dopasowanie to jest bardzo szczegółowe i wymaga znajomości podstawowych zasad i praw fizyki. Wybieramy m.in. ciśnienie w poszczególnych oponach, rodzaj używanych opon, kąt pochylenia kół, sztywność amortyzatorów, kąt nachylenia płatów dociskających (czyli tak zwanych spoilerów, umieszczonych z przodu i z tyłu), sposób reagowania hamulców itp. Niewłaściwe ustawienie tych parametrów może zaskoczyć nas niespodziewanymi reakcjami samochodu w najmniej pożądanych momentach podczas prób na torze. Można oczywiście te wszystkie parametry techniczne ustalić metodą prób i błędów, wymaga to jednak długiego czasu i cierpliwości. Wszystkie tego rodzaju problemy, niespodzianki i sposób ich rozwiązania pozostawiam "ścigantom". Co do polecenia jakiejkolwiek techniki jazdy to uważam, że w tego rodzaju grach nie ma "złotego środka". Trzeba ją wypracować samemu. Na początek radzę rozpocząć próby od zainstalowania automatycznej skrzyni biegów i automatycznych hamulców.





Mnie osobiście gra ta nie przypadła zbytnio do gustu, gdyż nie wnosi nic nowego. Jest jedynie powieleniem dobrego pomysłu z przeniesieniem go w realia innego scenariusza. Pomijając już powielenie samego tematu (mimo niezłego dopracowania gry pod względem realizmu), stopień czysto technicznej jakości symulacji pozostawia wiele do życzenia. Niezadowalający jest poziom doznań estetycznych, których dostarcza nam "kanciasty" sposób prezentowania grafiki. Przy wolniejszych PC (czytaj 386 SX), potrafi ona płatać różne figle. Na przykład, przy włączeniu w menu szczegółów toru, krajobrazu i samochodów, zaczynają się one poruszać "skokami". Denerwująca jest też jazda samochodem na kanciastych oponach.

Oprócz minusów symulator posiada też i plusy, o których, w celu zachowania obiektywizmu opisu, należy wspomnieć. Należą do nich: możliwość jednoczesnej gry dwóch graczy z wykorzystaniem modemu, możliwość nagrania przebiegu jazdy próbnej lub samego wyścigu na taśmie z wykorzystaniem kamer telewizyjnych rozmieszczonych wokół toru i ewentualnego odtworzenia dowolnego fragmentu, z przeanalizowaniem go w zwolnionym tempie.



Gra rozpowszechniana jest na 3 dyskietkach instalacyjnych (3,5" HD). Instaluje się w dowolnym katalogu na dowolnym dysku i zajmuje ok. 12,3 MB. Wymaga karty grafiki VGA. Obsługuje wszystkie powszechnie używane karty muzyczne oraz nie wymaga zainstalowania myszki. Zalecane jest uruchamianie jej na "maszynach" PC - 486 z częstotliwością zegara 33 MHz i minimalną pamięcią 4 MB.

IndyCar Racing — 1993 ma, jak widać, dość wysokie wymagania sprzętowe nie dając w zamian efektów o odpowiedniej jakości, przez co nie jest w stanie zatrzeć doznań, jakie (przynajmniej u mnie) wywołała wspomniana na samym początku gra Microprose.

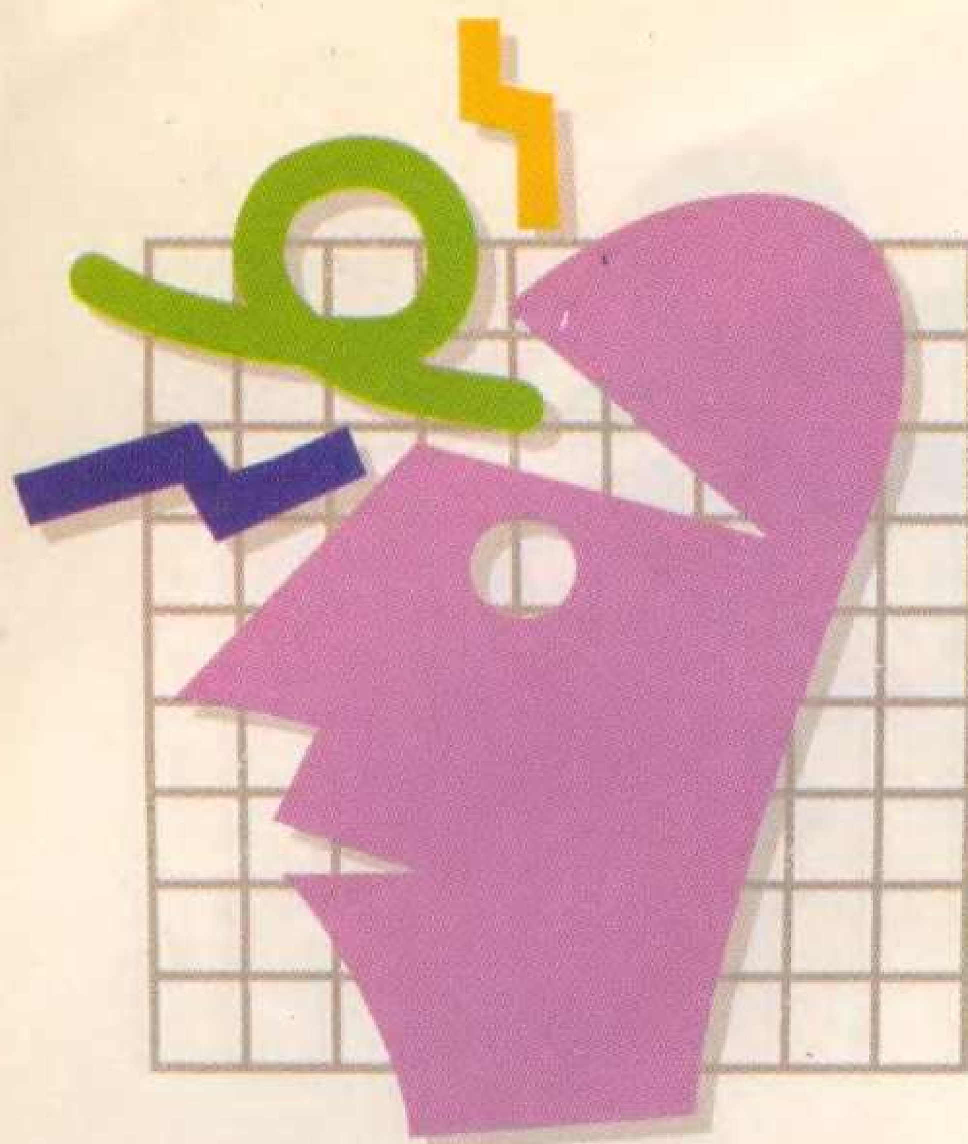
Andrzej Jaworski



INDYCAR RACING

Papyrus Publishing 1993
Symulacyjna
IBM PC

Grafika	50%
Dźwięk	60%
Grywalność	40%
Pomysł	50%
Ogółem	50%



GARŚĆ PROCHU

W grze "ATAC" jest już rok 2003. W miastach najbardziej rozwiniętych państw świata problem narkomanii przybrał rozmiary przerażające. Sytuacja stała się na tyle krytyczna, że sprawa ta trafiła na sesję Rady Bezpieczeństwa ONZ.

"Advanced Tactical Air Command" — ATAC, to specjalna, supertajna grupa operacyjna utworzona na mocy rezolucji ONZ. Jej celem jest zlikwidowanie za pomocą rozwiązań militarnych karteli narkotykowych z Ameryki Południowej. Jednostkę tworzy wprawdzie tylko ośmiu pilotów, ale należą oni do światowej elity.

JEŚLI KOMUŚ SIĘ WYDAJE, ŻE ŚMIERĆ PABLO ESCOBARA Z RĄK KOLUMBIJSKIEJ POLICJI TO CO NAJMNIEJ PIERWSZY GWÓŹDŹ DO TRUMNY POŁUDNIOWOAMERYKAŃSKICH KARTELI — JEST W BŁĘDZIE.

Do dyspozycji mają osiem myśliwców bombardujących F-22 i tyle samo śmigłowców szturmowych AH-64 "Apache". Tajne lotnisko na północy Kolumbii to baza oddziału ATAC. Gracz staje się jego głównodowodzącym.

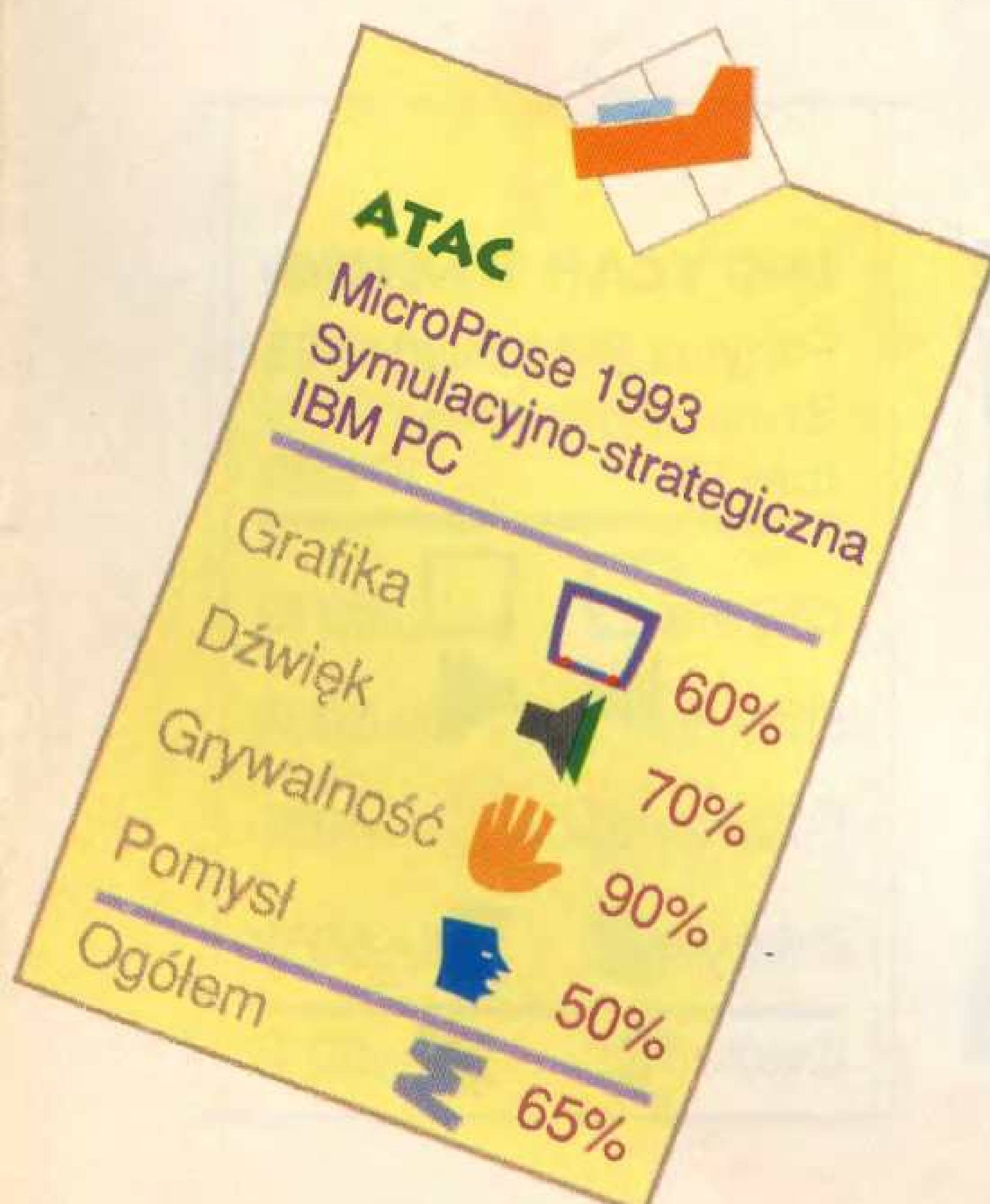
Każdy nowy dzień zaczyna się dla dowódcy grupy ATAC od przejrzenia informacji wywiadu. Potem następuje przygotowanie załóg i maszyn oraz określenie celów ataku. Moment kulminacyjny rozgrywki to kontrola przebiegu misji. Dzień pracy kończy odprawa, na której podsumowane zostają straty własne i przeciwnika. Wszystkie operacje dokonywane są z wykorzystaniem ciekawego, tradycyjnego już chyba, interfejsu graficznego.

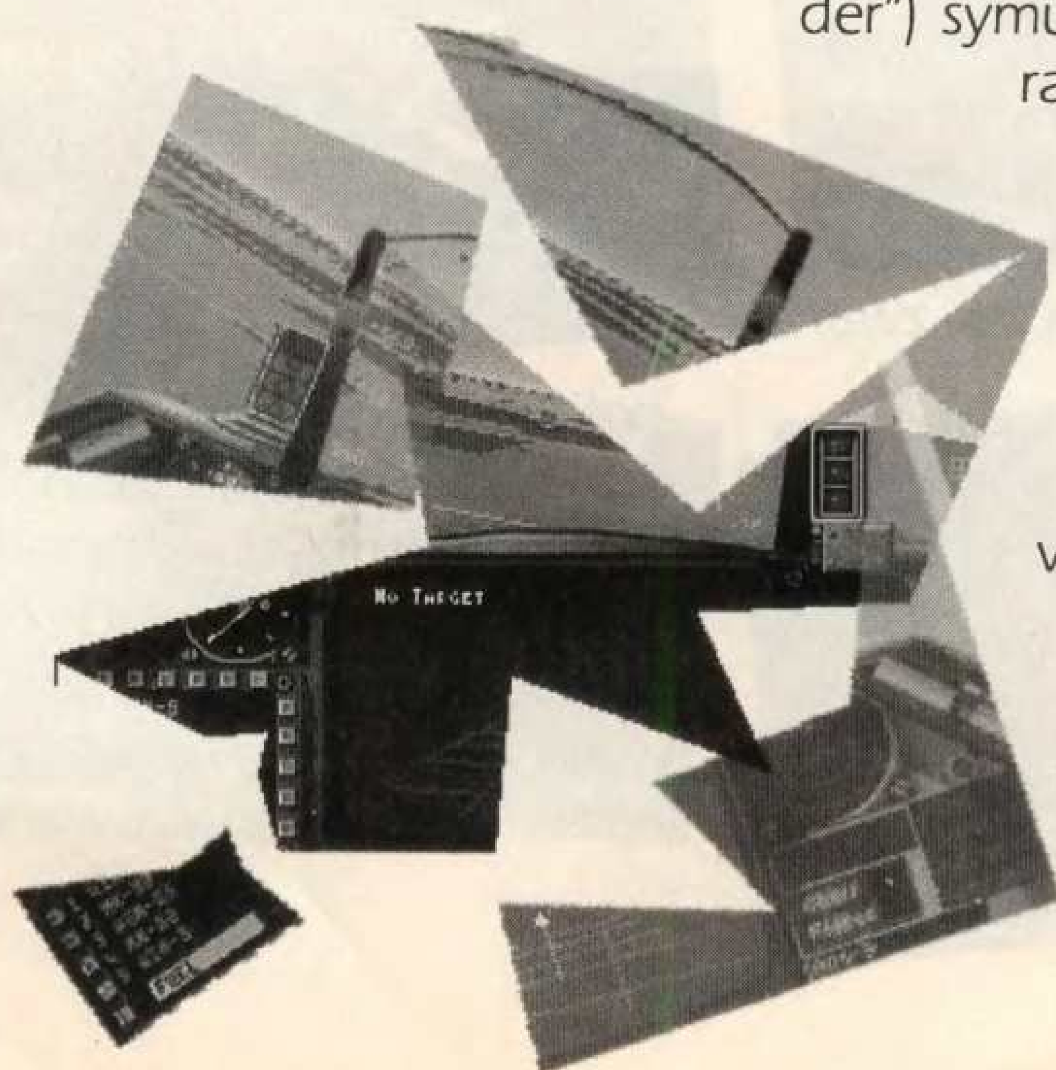
Firma Microprose, która wydała grę "ATAC", reklamuje ją jako pierwszą pozycję z nowej rodziny gier strategiczno-symulatorowych ("strategic flight simulations"). Taki mariaż może potencjalnie przynieść interesujące efekty.

Graficznie gra reprezentuje poziom średni, w dosłownym, nie negatywnym, tego słowa znaczeniu. W dzisiejszych czasach ("Comanche", "Strike Commander") symulatorowi jest coraz trudniej zaskoczyć wyszukaną grafiką lub nowatorstwem rozwiązań. W rozwiązaniach graficznych "ATAC" nie odbiega zbytnio od np. starego "F-15 Strike Eagle II" tej samej firmy (moją uwagę zwróciły tylko interesujące efekty odpalania rakiet). Muzyka tytułowa jest wprawdzie fajna (Sound Blaster), ale efekty specjalne nie są udane.

Sama symulacja lotu sprawiła na mnie wrażenie dosyć realistycznie zaimplementowanej na komputerze. Zarówno myśliwiec jak i śmigłowiec charakteryzują się sporą bezwładnością i wrażliwością na stery. Przy dużych prędkościach bardzo denerwowało mnie "podnoszenie nosa" i nabieranie wysokości przez myśliwiec — nie do opanowania.

Ciekawą kwestią jest strategiczna część gry. Cała strategia to po prostu nieco sfabularyzowany i urozmaicony graficznie etap wybierania i określania misji. Na mapie, obejmującej północno-zachodni fragment Kolumbii, znajdują się zlokalizowane przez wywiadowców transporty narkotyków, plantacje koki, fabryki, wsie i miasta kontrolowane przez kartele. Do gracza należy wybór celów uderzeniowych dla ATAC. Wbrew oczekiwaniom, kolejność ni-





szczenia poszczególnych celów nie ma wielkiego wpływu na powodzenie całej operacji. Program bierze pod uwagę tylko procent strat zadanych nieprzyjacielowi. Moim zdaniem samo istnienie mapy, na której określa się cele nie daje jeszcze podstawy do nazwania gry, choćby w części, strategiczną. Mapa jako rysunek, nie jest przecież warunkiem sine qua non gry strategicznej.

W trakcie gry możemy zająć się nie tylko opracowywaniem i kontrolowaniem misji bojowych. Możemy, oprócz tego, samemu włączyć się aktywnie w ich przebieg — przecież "ATAC" to przede wszystkim symulator. Mamy także do dyspozycji scenariusz, który odrzucając całą fabułę gry, ogranicza się tylko do symulacji jednej walki na F-22 lub "Apaczu".

Grę rozprowadza w Polsce IPS Computer Group. W estetycznie wydanym pudełku znajdziemy polską instrukcję, opis instalacji, kartonik z klawiszologią, kartę rejestracyjną i oczywiście dyskietki. Instrukcja w formie małej książeczki sprawia wrażenie porządnie opracowanej i wydanej. Oprócz opisu samej gry znajdują się w niej różne ciekawe informacje dotyczące Kolumbii, produkcji kokainy i międzynarodowego handlu narkotykami. Znajdziemy także krótkie opowiadania okraszone znakomitymi ilustracjami. Mniej dobrego mogę powiedzieć o tłumaczeniu. Angielskie słowo "aircraft" nie posiada odpowiednika w naszym języku. Oznacza ono każdy obiekt latający — zarówno samolot jak i śmigłowiec. Tłumacz wybrnął z sytuacji używając określenia "płatowiec", co oznacza w rzeczywistości samą konstrukcję samolotu (bez silnika, instalacji, wyposażenia itp). Czy nie lepiej było użyć po prostu słowa "maszyna"? Mam także zastrzeżenia dotyczące kwestii merytorycznych. Opis procedury startowej F-22 zawiera błąd, mogący sprawić kłopot niedoświadczonemu graczowi — hamulce kół są już zwolnione, próba wyłączenia powoduje ich zaciągnięcie.

Interesujący pomysł na grę — przy niezbyt trafionej realizacji — wywołuje wrażenie zmarnowanego tematu.

Marcin Grabski

LILLEHAMMER 1994 — WINTER OLYMPICS

WSZYSCY SYMPATYCY SPORTÓW ZIMOWYCH WIEDZĄ, ŻE ZBLIŻAJĄ SIĘ TEGOROCZNE ZIMOWE IGRZYSKA OLIMPIJSKIE. MIEJSCEM SPOTKAŃ WSZYSTKICH SPORTOWCÓW ŚWIATA BĘDZIE MAŁA MIEJSCOWOŚĆ W ŚRODKOWEJ NORWEGII — LILLEHAMMER. BĘDZIE TO JUŻ XVII OLIMPIADA ZIMOWA, PIERWSZA MIAŁA MIEJSCE W 1924 R. WE FRANCUSKIM CHAMONIX.

Zima, drogie dzieci, to jest taka pora roku, podczas której pada śnieg, a temperatura waha się w granicach od kilku do kilkunastu stopni poniżej zera. Starszym "gamblerom" nie trzeba przypominać, jak wygląda ta pora roku, ale młodsi mogą mieć kłopoty z przywołaniem z pamięci obrazu prawdziwej zimy. Anomalie pogodowe stają się coraz częstszym zjawiskiem w naszym kraju. Wszyscy chyba zauważyli, że prawdziwej zimy nie było już od kilku ładnych lat. Nic dziwnego, że w Lillehamer reprezentować będzie nasz kraj kilkunastoosobowa, raczej symboliczna ekipa. Po prostu trudności obiektywne. Brak warunków naturalnych do uprawiania sportów zimowych, na wyjazdy zagraniczne brak środków finansowych, brak sponsorów, itd, itd, itd. Dorobek medalowy naszych zimowych olimpijczyków też jest raczej skromny. Poza złotym medalem Wojciecha Fortuny w 1972 r. na Olimpiadzie w Sapporo (111 m w otwartym konkursie skoków), srebrnym E. Seroczyńskiej, brązowym H. Pilejczyk (oba w jeździe szybkiej na lodzie, Squaw Valley 1960) oraz brązowym F. Gronia-Gąsienicy w narciarskiej kombinacji klasycznej w Cortina d'Ampezzo (1956 r.), nie mamy się czym chwalić.

Dzięki ciężkiej pracy programistów z US Gold, którzy sprężyli się, aby jeszcze przed rozpoczęciem prawdziwych igrzysk dostarczyć nam trochę sportowej rozrywki, możemy dołączyć do grona medalistów. Niestety, tylko na ekranie komputera.



Jeżeli tylko czujemy się na siłach, możemy od razu przystąpić do uczestnictwa w XVII Igrzyskach. Gra daje szeroki wachlarz możliwości wyboru stopni trudności i konkurencji (do 14 w zależności od wybrania opcji: Full Olympics, Mini Olympics, Practice). W zawodach podczas Olimpiady możemy wybrać na raz czterech graczy, startujących w barwach jednego z szesnastu państw świata. Wśród flag tych krajów daremnie będziecie szukać polskich barw. Autorzy gry uznali bowiem, i słusznie, że nasz kraj potęgą w sportach zimowych nie jest — i basta. Jeśli chcemy godnie reprezentować nasz kraj w zawodach, powinniśmy wybrać opcję PRACTICE. Tu po wyborze poziomu treningu (w klubie lub na arenie krajowej) możemy przystąpić do podnoszenia swych umiejętności.

Ponieważ gra jest typowo zręcznościowa z niewielkimi elementami planowania, samo sterowanie zawodnikami jest bardzo proste. Wykorzystuje się dosłownie kilka klawiszy (kursory, spacja, enter) lub joystick.

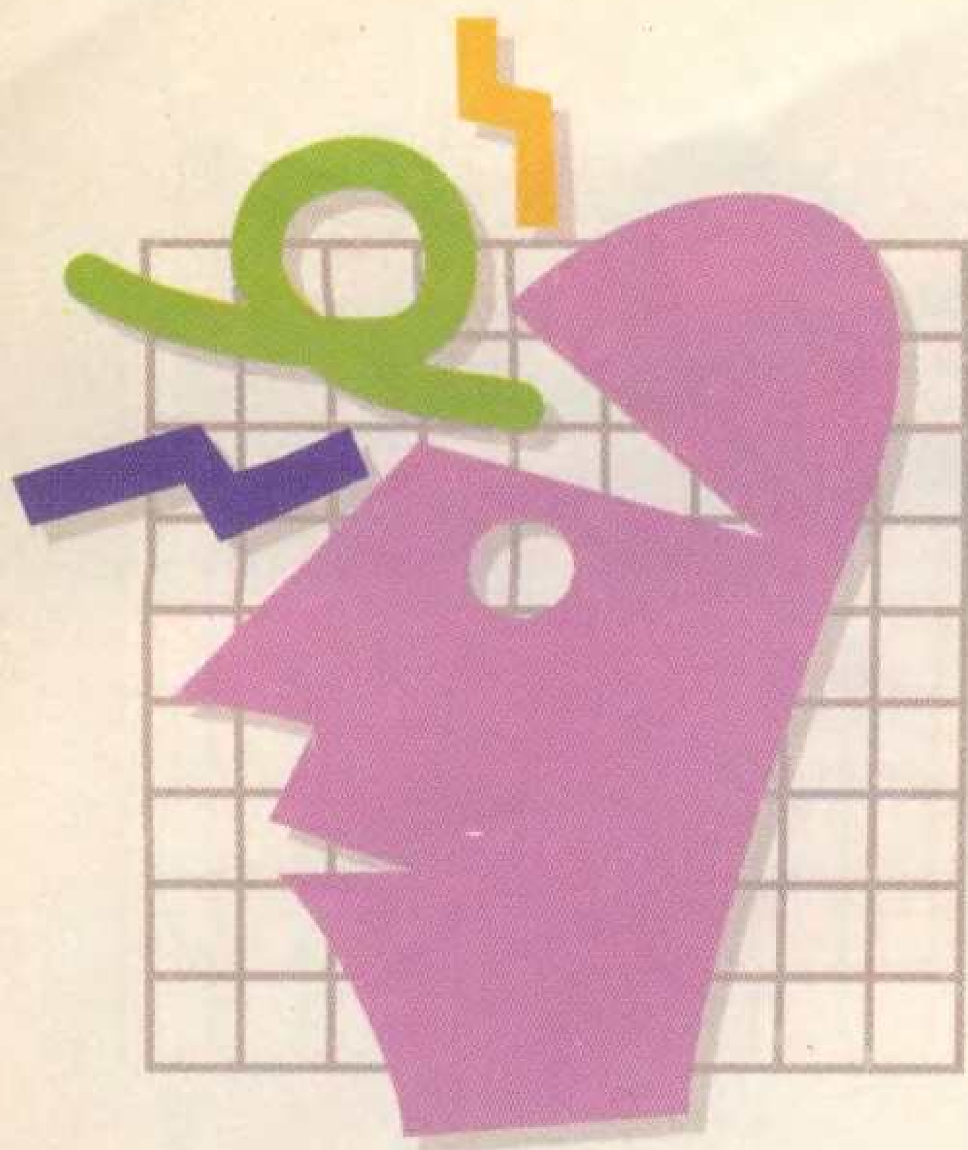
Gra instaluje się w dowolnym katalogu na dowolnym dysku twardym i zajmuje ok. 5,2 MB. Obsługuje karty muzyczne AdLib, Sound Blaster oraz Roland. W menu konfigurującym gry możemy wybrać sobie jeden z ośmiu najczęściej używanych na świecie języków. Gra nie wymaga zainstalowania myszki, potrzebuje natomiast kartę graficzną VGA. Nadmienić należy, że posiada ona nietypowy, ale bardzo przyjazny ekran instalacyjny oraz konfiguracyjny, nie sprawiający kłopotu nawet dzieciom posiadającym znikomą wiedzę komputerową. Na uwagę zasługuje również dobre intro podkreślające ideę Igrzysk Olimpijskich. Graficznie gra jest dobrze opracowana, stwarzając wrażenie obrazu trójwymiarowego. Jedyną rzeczą, która mogłaby być lepiej wykorzystana i dopracowana jest dźwięk. Podczas rozgrywania konkurencji słyszymy stosowną muzyczkę, można by więc oczekiwać interesujących efektów dźwiękowych (upadki, wywrotki, szusowanie, okrzyki, reakcje zawodników itp.). Niestety, nic z tego.

Życzę powodzenia, "poprawienia" naszego dorobku medalowego oraz zdobycia jak największej ilości punktów w klasyfikacji ogólnej XVII Zimowej Olimpiady.

Andrzej Jaworski

LILLEHAMMER'94
US Gold 1993
Zręcznościowa
IBM PC

Grafika	80%
Dźwięk	65%
Grywalność	80%
Pomysł	75%
Ogółem	75%



LISTA PRZEBOJÓW DLA ŁAMIDŻOJÓW

Zdaniem wielu naszych przyjaciół nie może być gazety o grach, w której nie ma listy "przebojów", czyli spisu gier wzbudzających u kolesi żywsze bicie serca i chęć wypędzenia gryzącego węża z kieszeni. Vox populi — vox Dei. Skoro weszliśmy już w łacinę, to dodajmy do zbioru powiedzonek rzymskich jeszcze jedno — "divide et impera". Dzieląc i rządząc chcemy wykosić wszelką konkurencję; także i stąd nasze poparcie dla pomysłu odgórnego sterowania Waszymi gustami poprzez ustalanie zestawu gier, które obowiązkowo MUSZĄ znaleźć się w zbiorach każdego fana. Wiemy, wiemy — będziecie się przeciw temu buntować i nie zwracać uwagi na to, co napiszemy. Dlatego dajemy Wam szansę wyrażenia poparcia dla naszego absolutyzmu — demokracja w ramach autokracji może być uznana przez każdego władcę. Czekamy więc na Wasze propozycje do "Listy"; "Gambler" jest Waszą gazetą i umocni swą władzę poprzez Wasze listy i głosy. I pamiętajcie — ci, którzy milczą, nie będą wysłuchani. Z tego powodu NIE przyjmujemy żadnych pretensji dotyczących układu "listy" od tych, którzy nie nadeślą swoich propozycji i typów.

Listę na podstawie notowań warszawskiej giełdy ułożyli

Bob & Rumple

(choć redakcja też wtrąciła swoje trzy grosze).

Commodore Amiga



1.	Mortal Combat	karate
2.	Syndicate	strzelanina strategiczna
3.	Goblins III	przygodowa
4.	Nigel Mansell	wyścig
5.	Jurassic Park	przygodowa
6.	Walker	strzelanina
7.	Switchblade II	labiryntowa
8.	Gunship 2000	symulator helikoptera
9.	Flashback	przygodowa
10.	Campaign II	strategiczna



IBM PC



1.	Police Quest IV	przygodowa
2.	Doom	strzelanina labiryntowa
3.	Aces Over Europe	symulator lotu
4.	Lost Marines	przygodowa
5.	Castles II	strategiczna
6.	Pirates Gold	strategiczno - przygodowa
7.	Syndicate	strzelanina strategiczna
8.	Alone In The Dark IV	przygodowa
9.	Fields Of Glory	wojenna
10.	Kings Quest VI	przygodowa



Atari ST



1.	Lotus III	wyścig
2.	Railroad Tycoon	symulator kolei
3.	Dogfight	symulator lotu
4.	Lemmings II	logiczno - zręcznościowa
5.	F-29 Retaliator	symulator (?) lotu
6.	Body Blows	karate
7.	Rick Dangerous II	zręcznościowo - labiryntowa
8.	Realms	strategiczna
9.	War Zone	strzelanina
10.	Epic	strzelanina



Pomysł GamblerClubu wywołał ogromne zainteresowanie z Waszej strony. Jesteśmy, bez mała, zasypywani zgłoszeniami. Cieszy nas to niezwykle, ale z drugiej strony nieco przeraża, bo zaczynamy rozumieć jak jest to dla Was istotna sprawa i jak wiele sobie po klubie obiecujecie. Postaramy się nie zawieść.

Ponieważ wokół przedsięwzięcia narosło nieco wątpliwości, sformułowaliście w listach sporo pytań, a i my chcielibyśmy co nieco dodać do skrótowych dotychczas komunikatów - w tym numerze zrezygnowaliśmy z publikowanej w tym miejscu listy ofert klubowych (zmiany na liście w stosunku do poprzedniego numeru są minimalne) a w zamian za to zamieścić odpowiedzi na pytania.

1. Niecierpliwi

Pisze jeden z czytelników (12 stycznia): "Jestem bardzo rozczarowany, a mianowicie: kupiłem Gamblera 0/93 i zaraz go zaprenumerowałem (dn. 23 XII 93 r.) i wysłałem tę ankietę o wstąpienie do GamblerClub. Do tej pory nie otrzymałem ani prenumeraty, ani karty GamblerClub. (...) Moje pytanie jest bardzo proste. JAK DŁUGO MAM CZEKAĆ NA MÓJ PIERWSZY NUMER GAMBLERA I KARTĘ KLUBU??? (red. - wyróżnienie autora listu)"

Rozumiemy oczywiście niecierpliwość Czytelnika, jednak "praw fizyki" ominąć się nie da.

Najpierw prenumerata. Wpłata została dokonana 23 grudnia. Nawet gdyby nie było świąt i Nowego Roku (a były...) pieniądze na rachunek wydawnictwa wpłynęłyby ok. 7 stycznia i dzień później w dziale prenumeraty znalazłby się kwitek przekazu (dostarczony przez Bank), na podstawie którego następuje wprowadzenie prenumeratora do bazy danych. Wprowadzenie trwa kilka dni (ściślej mówiąc: oczekiwanie na wprowadzenie wynikające z liczby prenumerujących). Najprawdopodobniej zatem w dniu, w którym autor listu wysyłał go do redakcji, jeszcze nie figurował w bazie danych prenumeratorów. Zrozumiałe zatem, że nie otrzymał numeru 1/94, bo i jak miałby go otrzymać? Jego prenumerata rozpocznie się od numeru 2/94 (i potrwa do 2/95 jeśli była roczna lub 7/94 jeśli była półroczna). Prenumerata wydawnictwa LUPUS jest "krocząca" - czyli zaczyna się od najbliższego możliwego do wysłania numeru. W praktyce oznacza to (w miesięcznikach, a takim jest GAMBLER), że aby otrzymać np. numer kwietniowy, trzeba w drugiej połowie lutego wpłacić pieniądze. Jeśli się nad tym zastanowicie, to zapewne przyznacie, że jest to jedyny sensowny sposób.

Po drugie, karty klubowe. Karty są obecnie drukowane (w Austrii) i jak tylko zostaną przywiezione do kraju, rozpoczniemy ich "personalizację" czyli tłoczenie na kartach nazwisk klubowiczów, numerów klubowych itd., a następnie wysyłkę.

Ponieważ niepokoicie się przedłużaniem tych przygotowań, postanowiliśmy wysłać każdemu klubowiczowi potwierdzenie faktu przynależności oraz jego numer klubowy (na który należy się powoływać przy załatwianiu spraw klubowych).

2. Wątpliwości

Pisze inny Czytelnik: "Czas teraz na nęcące mnie nocami pytanie czy jak zapłacę za prenumeratę na 6 miesięcy i po tym czasie (nie daj Boże) zrezygnuję z dalszej prenumeraty, to czy karta GC będzie dalej mnie upoważniała do zniżek czy też nie?"

Odpowiedź raczej Czytelnika nie uraduje. Na każdej karcie znajdują się (po "spersonalizowaniu" jej) następujące dane: imię i nazwisko, numer identyfikacyjny oraz data ważności. Ta ostatnia pokrywa się z terminem wygaśnięcia prenumeraty. Po tym okresie karta nie będzie honorowana. Oczywiście przedłużenie czy wznowienie prenumeraty spowoduje otrzymanie kolejnej karty.

3. Zmiany

Zapewne zauważyliście zmiany na stronie klubowej - nie ma oferty (o tym już była mowa); nie ma też ankiety. Przyczyna jest prosta - okazuje się, że niemal wszyscy prenumeratorzy chcą przystąpić do klubu. Nie ma więc sensu prowadzenie dwóch oddzielnych baz danych - prenumeratorów i klubowiczów - zmuszania Was do wysyłania kuponów a nas do uzgadniania tych dwóch spisów. Dlatego postanowiliśmy, że będziemy do klubu przyjmowali automatycznie każdego prenumeratora (i każdemu wysyłali kartę klubową). W ten sposób my zaoszczędzimy sobie pracy a Wy będziecie mieli nie pocięte numery.

Właściwie można było to przewidzieć od samego początku. Można było... ale zabrakło nam najwyraźniej wyobraźni. Przepraszamy, tych którzy już nadesłali kupony za kłopot, zamieszanie i wydatek na pocztę.

— CZY WARTO DO NIEGO NALEŻEĆ?

Odpowiedź jest oczywista: jeszcze jak warto!!! Korzyści są następujące:

1. Każdy członek GamblerClub otrzyma indywidualną kartę magnetyczną ze swoim imieniem i nazwiskiem oraz unikalnym numerem, która to karta zaświadcza o przynależności do klubu.
2. Członkowie GamblerClub korzystają z prawa do tańszych zakupów wysyłkowych oprogramowania (za pośrednictwem poczty) — wg. tak zwanej ceny klubowej:
   * minimum 10% niższe ceny na bieżącą ofertę IPS;
   * oferty specjalne IPS (od 40 do 60% taniej);
   * trwają rozmowy z innymi dystrybutorami i producentami gier o rozszerzeniu cen klubowych także na ich produkty.
3. Klubowicze (i klub jako instytucja) otrzymują do dyspozycji strony klubowe w piśmie, na których będzie publikowany biuletyn zajmujący się ich sprawami.
4. Dwa razy w roku wśród członków klubu losowane będą wycieczki na zagraniczne targi gier komputerowych oraz do firm produkujących gry.
5. Dla członków GamblerClub przygotowana zostanie (przez LUPUS SharewareHouse) specjalna oferta niezwykle tanich gier shareware.
6. GamblerClub wystąpił z ofertą adresowaną do sklepów komputerowych, aby osoby posiadające kartę klubową mogły korzystać ze zniżek przy zakupach.
7. Przewidujemy dalsze niespodzianki.



JAK WSTĄPIĆ DO KLUBU

Członkiem GamblerClubu zostaje automatycznie każdy prenumerator "Gamblera". Wystarczy więc opłacić - korzystając z kuponu prenumeraty wewnątrz numeru - prenumeratę i odczekać kilka tygodni na kartę klubową.

NEWS

KRONIKA TOWARZYSKA

Zbyt przyjazne dla użytkownika?

Badania jednej z agencji amerykańskich ujawniły ostatnio, że prawie połowa wysokiego szczebla kierownictwa firm brytyjskich i amerykańskich to komputerowi analfabeci. Od dziadków wprawdzie trudno wymagać hackerskiego zacięcia, lecz gdzie podziali się młodzi, dynamiczni yuppies? Zawsze mówiliśmy, że do tego doprowadzi "user friendliness"!

Multimedia zagrożeniem małżeństwa

Pewien Izraelczyk wniósł pozew rozwodowy do sądu rabinackiego, ponieważ żona zdradzała go z komputerem, grając z zamiłowaniem w multimedialne gry pornograficzne. Wcześniej pani oddawała się podobnym przyjemnościom, korzystając ze zwykłego wideo; to mąż mógł jeszcze znieść, lecz inwazji high-tech nie wytrzymał. Nasuwa się nieodparcie wniosek, że starozakonni nie widzą wiele poza cyces.

Polskim piratom ku przestrodze

Jedna z firm amerykańskich zgodziła się zapłacić 250 tys. USD odszkodowania za korzystanie z nielegalnych kopii oprogramowania, m.in. firm Aldus i Microsoft. Fakt ten wykryli kontrolerzy organizacji zajmującej się ochroną praw autorskich, Business Software Alliance (BSA). Wiele wskazuje na to, że niedługo i MY będziemy płacić. Może warto zacząć odkładać pieniądze do świnek?

Nie stanął na wysokości zadania

35-letnia pracownica IBM, inżynier Veronica Gunther, wniosła ostatnio pozew sądowy przeciw swej firmie twierdząc, iż zwierzchnicy zagrozili jej wyrzuceniem z pracy, jeśli nie będzie utrzymywała bliskich kontaktów z dyrektorem jednej z agencji Pentagonu, 54-letnim Gary Denmanem. Miało to warunkować harmonijną współpracę błękitnego giganta z Ministerstwem Obrony USA. Pani Gunther wyraziła się, że "poszła do łóżka z Denmanem w akcie desperacji". Podziwiamy poświęcenie, lecz przypuszczamy, że pan Denman był mniej zdesperowany.

SKŁAD ZŁOMU (HARDWARE)

Blaster głośniej

Na rynku pojawiły się już nowe modele kart Sound Blaster z rodziny szesnastobitowych. Sound Blaster 16 MultiCD umożliwia podłączenie oprócz (tak jak typowe Blastery) napędu CD-ROM firmy Creative Labs, także napędów z rodziny Mitsumi, popularnej ze względu na niską cenę. Natomiast Sound Blaster 16 SCSI-2 ma wbudowany interfejs SCSI-2, umożliwiający podłączenie kilku urządzeń SCSI lub SCSI-2 i zapewniający doskonałe parametry transmisji danych.

Biblia w kieszeni

Firma Franklin, znana ze swoich elektronicznych mikrotłumaczy, wprowadziła ostatnio na rynek elektroniczną Biblię w postaci małego komputerka. Korzystający często z Biblii mogą sobie "założyć" dowolny fragment; komputerek umożliwia też szybkie wyszukanie wybranego wersetu nawet wtedy, gdy nie bardzo wiemy, o co konkretnie chodzi. Chodzą słuchy, że w te urządzenia zostaną wyposażeni wszyscy Świadkowie Jehowy ze stopniem wyższym, niż młodszy brat-łata.

Łapmy klatki i w nogi

Creative Labs, producent popularnych Blasterów, wprowadza na rynek nową odmianę karty "frame-grabber", umożliwiającej zdejmowanie klatek z filmów wideo, pod nazwą Vi-

ŚWIEŻE MIĘSKO (SO

Lista wydatków

Na co wydamy forsę przez najbliższe trzy miesiące? Oto zbiór nowości zapowiadanych przez renomowane firmy na I kw. 1994 r.:

Styczeń

Alien 3	Virgin
Archon Ultra	S.S.I.
Arena: The Elder Scrolls	Bethesda Softworks
Armored Fist	Novalogic
Beneath a Steel Sky	Revolution Software
Body Blows Galactic	Team 17
Cannon Fodder	Virgin
Cyberspace	Empire
Delta V	Bethesda Softworks
Dennis the Malice	Ocean
DragonSphere	MicroProse
Dreamweb	Empire
Dungeon Master II	Interplay
Evasive Action	Mindscape
Evolution: Lost in Time	US Gold
F-14 Fleet Defender	MicroProse
Fist	Supervision
Genesis	Microvalue
Heimdall 2	Core Design
Inferno	Ocean
Jack the Ripper	Mirage
Lawnmower Man	
Lord of Midnight 3	
Magician's Castle	
Pacific Strike	
Pax Imperia	
Rabbit	
Raiden	
Settlers	
Sim City 2000 (PC)	
Starlord	
Star Reach	
Star Wars Screen Saver for Windows	
Theater of Death	
Theme Park	
Tornado Operation Desert Storm	
Tower	
Treasure in the Silver Lake	
Unnecessary Roughness	
Washington Scenery for FS5	
Warbirds	

Luty

Aces of the Deep	
Evidence	
Flight of The Amazon Queen	
Freelancers 2120	
G2	

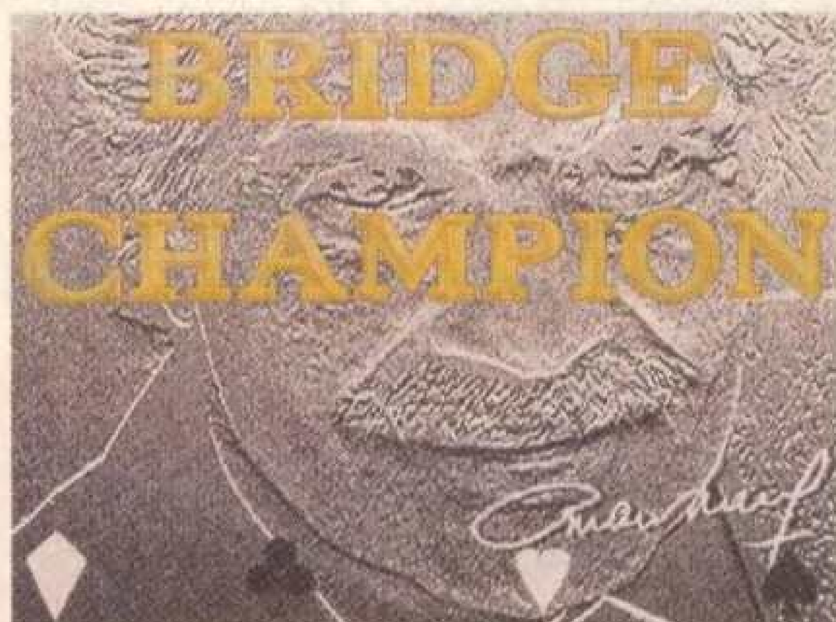
deo Blaster Special Edition. Video Blaster SE został wyposażony w doskonałe, ulepszone względem poprzedniej wersji oprogramowanie, składające się m.in. z pakietu Microsoft Video for Windows, pakietu do tworzenia prezentacji multimedialnych Macromedia Action! i uproszczonej wersji programu Photo Styler do obróbki grafiki rastrowej — Photo Styler 1.1 SE.

Walkman z dyskiem

Firma Sony oferuje (m. in. na polskim rynku) walkmany, nagrywające do 74 minut muzyki na mini-dysku magneto-optycznym. W ofercie znajdują się dwa urządzenia: Mini-Disc Walkman MZ-1 z możliwością nagrywania i MZ-2P, będący tylko odtwarzaczem. Urządzenia mają wyświetlacz ciekłokrystaliczny i programowane wybieranie kolejności odtwarzania nagrań. MZ-1 ma także układ automatycznego numerowania nagrań i możliwość opatrywania ich datą i tytułem.

Z dziadkiem Sharifem

Zapaleni brydżyści będą mogli zagrać sobie małą partyjkę ze



znanym aktorem Omarem Sharifem dzięki grze "Bridge Champion with Omar Sharif". Ta zgrabna gierka pracuje w DOS, wykorzystując dostępne na PC rozszerzenia dźwięku i wyższą rozdzielczość kart Super VGA.

Operation Combat 2

Firma Merit Software oferuje nową wersję gry "Operation



Combat". Na PC gra obsługuje wszystkie rozszerzenia dźwiękowe; działa na karcie VGA w trybie 256 kolorów. Ciekawą opcją jest możliwość grania przez modem.

Na Wyspie Umarłych

Również Merit Software oferuje nową grę, będącą jak gdyby fuzją sławnego Wolfensteina z klasyczną grą przygodową, pod tytułem "Isle of the Dead". Gra pracuje na PC w trybie chronionym, korzystając z extendera wymagającego 386; zajmuje na dysku ok. 12 MB. Niestety, grafika



256 kolorów VGA pozostawia sporo do życzenia, chociaż sama akcja gry jest dość ciekawa.

Krwi i joysticków!

Pojawiła się już ostateczna wersja gry Virgin Games "Mortal Kombat" na PC. Ta krwawa siekanina wzbudza wciąż wiele kontrowersji i uważana jest za niezbyt wychowawczo działającą na młodzież. Gra w wersji PC obsługuje standardowe rozszerzenia dźwiękowe i grafikę VGA 256 kolorów.

Brydż w oknach

Swego czasu program "Grand Slam Bridge" był chyba najpopularniejszym (choć dość słabym) programem brydżowym na PC. Pod koniec 1993 roku ukazała się jego nowa, poprawiona wersja pracująca pod kontrolą Windows, firmowana przez Electronics Arts.

Premier menedżerem?

Ukazała się nowa wersja gry strategicznej, Premier Manager II firmy Gremlin. W grze tej wcielasz się w postać menedżera piłkarskie-



go, próbując doprowadzić swą drużynę do zwycięstwa w pucharach. Premier Manager II ma charakter czysto strategiczny, a przebieg meczów można jedynie obserwować na ekranie, co najwyżej życząc swoim chłopakom wygranej. W wersji PC program obsługuje typowe rozszerzenia dźwiękowe i grafikę VGA 256 kolorów.

Putt-Putt na Księżycu

Nie tak dawno pojawiła się na rynku gra przeznaczona dla najmłodszych, której tematem były przygody samochodzika o wdzięcznym "nazwisku" Putt-Putt. Tym razem Putt-Putt zawędrował aż na Księżyc. Nie jest to może program na najwyższym poziomie, lecz dzieci na pewno go polubią, o czym donosi Wasz

In Nowator



WARE)

les Curve
omark
ygnosis
rigin
hangeling
us
Gold
ue Byte
axis
croProse
erplay

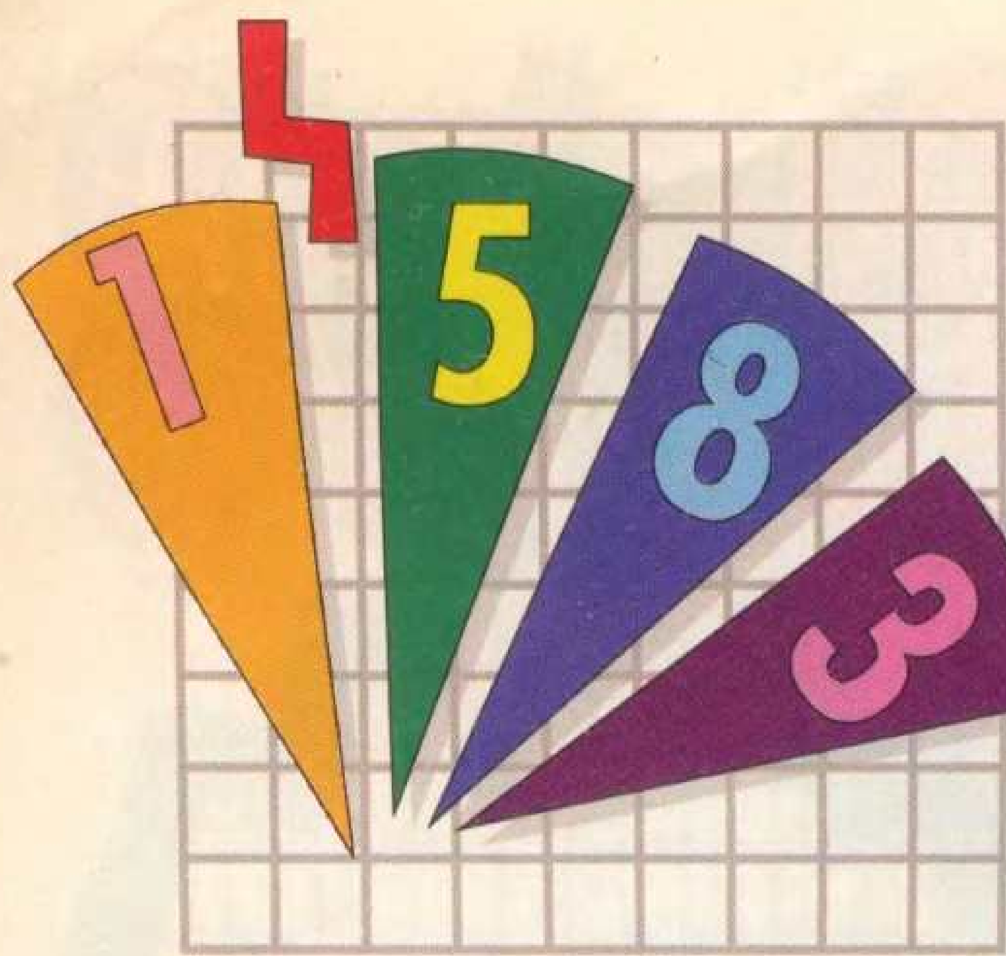
casArts
ygnosis
llfrog

gital Integration
allard
air
colade
allard
rigin

ynamix
croids
nary Illusions
S Gold
ygnosis

I Have No Mouth	Cyberdreams
Ishar III	Silmarils
MechWarrior II	Activision
Overlord D Day	Virgin
Robinson's Requiem	Silmarils
Stonekeep	Interplay
Werewolf	Virgin
Ultima VIII: Pagan	Origin
Marzec	
Bio Forge	Origin
Dark Legions	S.S.I.
Genies Curse	S.S.I.
Outpost	Sierra On-Line
Ravenloft	S.S.I.
System Shock	Origin
Tie-Fighter	LucasArts

CD-ROM		
Alien Chaos	Infogrames	Luty
Dracula	Psygnosis	Luty/Marzec
Eden	Cryo	Luty
Lawnmower Man	Sales Curve	Styczeń
Microcosm	Psygnosis	Styczeń
Megarace	Mindscape	Grudzień/Styczeń
Myst	Broderbund	Luty/Marzec
Rise of the Robots	Mirage	Styczeń
The 11th Hour	Trilobyte	Luty/Marzec
Under a Killing Moon	Access	Styczeń

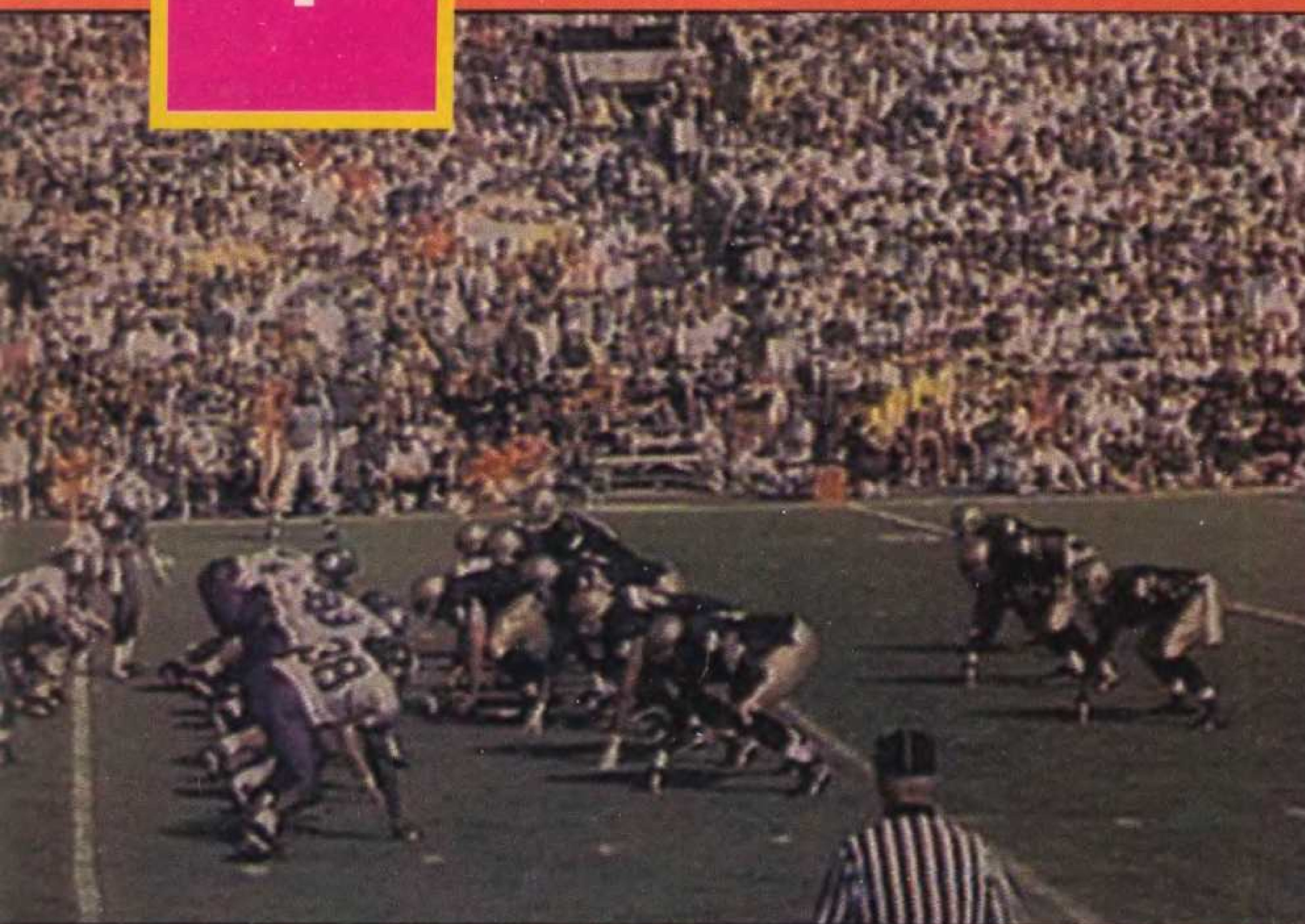


TELEZG

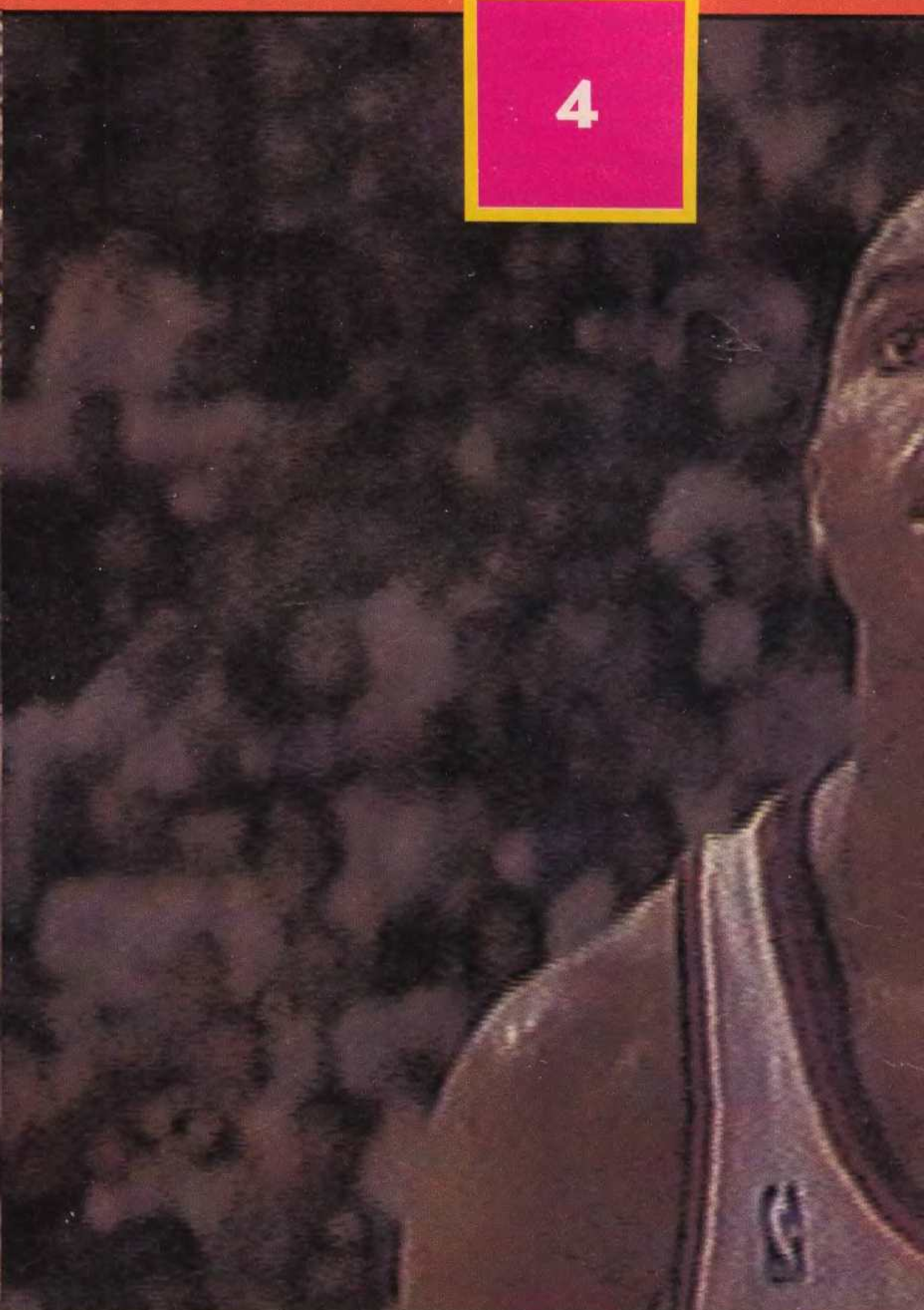
To już trzeci odcinek satelitarnych zgadywanek. Punkty za prawidłowe odpowiedzi na 7 pytań w każdym miesiącu, zsumowane w ciągu całego roku wyłonią "satelitarnego mistrza". Czekają cenne nagrody (sprzęt komputerowy). Odpowiedzi na kartach pocztowych z naklejonym kuponem prosimy przesyłać na adres redakcji do 10 marca br. Warto też wpisać swoje imię, nazwisko i adres (czasami przydaje się to przy wysyłaniu nagród — oprócz punktacji głównej każdego miesiąca wśród autorów wszystkich trafnych odpowiedzi losowane będą nagrody, oryginalne gry komputerowe). Jak dotąd paru zawodników wystąpiło anonimowo, ale mają jeszcze szansę, wysyłając kolejne odpowiedzi z pełnymi namiarami (o ile nie zmienią charakteru pisma). Każda prawidłowa odpowiedź pieczołowicie przeliczana jest na odpowiednią liczbę punktów (punktowane są też odpowiedzi niepełne na pytania złożone).

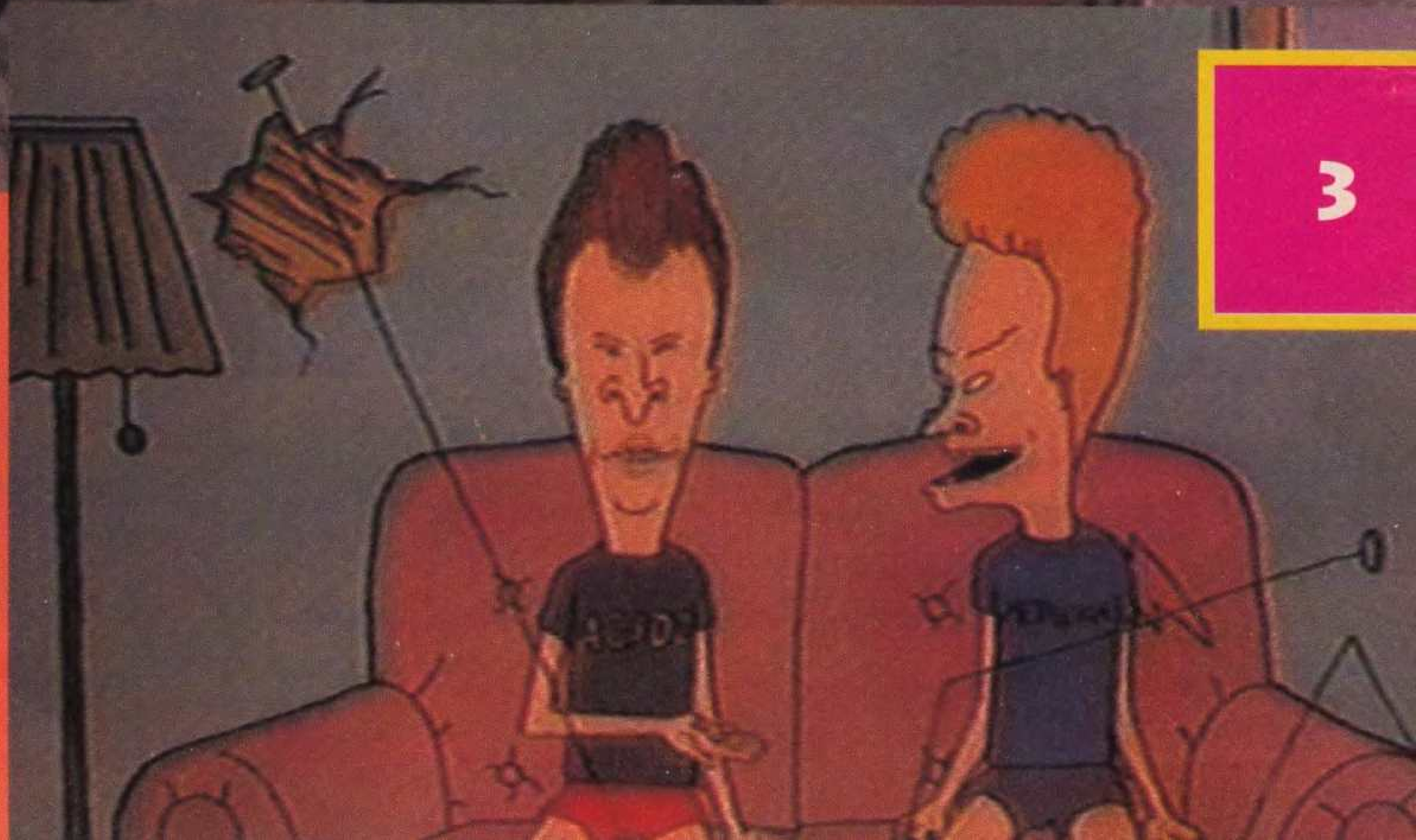
A oto prawidłowe odpowiedzi na pytania z numeru 0/93:

1. Paul King, MTV.
2. "Predator", Arnold Schwarzenegger.
3. Eintracht Frankfurt.
4. W języku hiszpańskim.
5. Pet Shop Boys, "Go West".
6. Fred Flinstone i Wilma Flinstone.





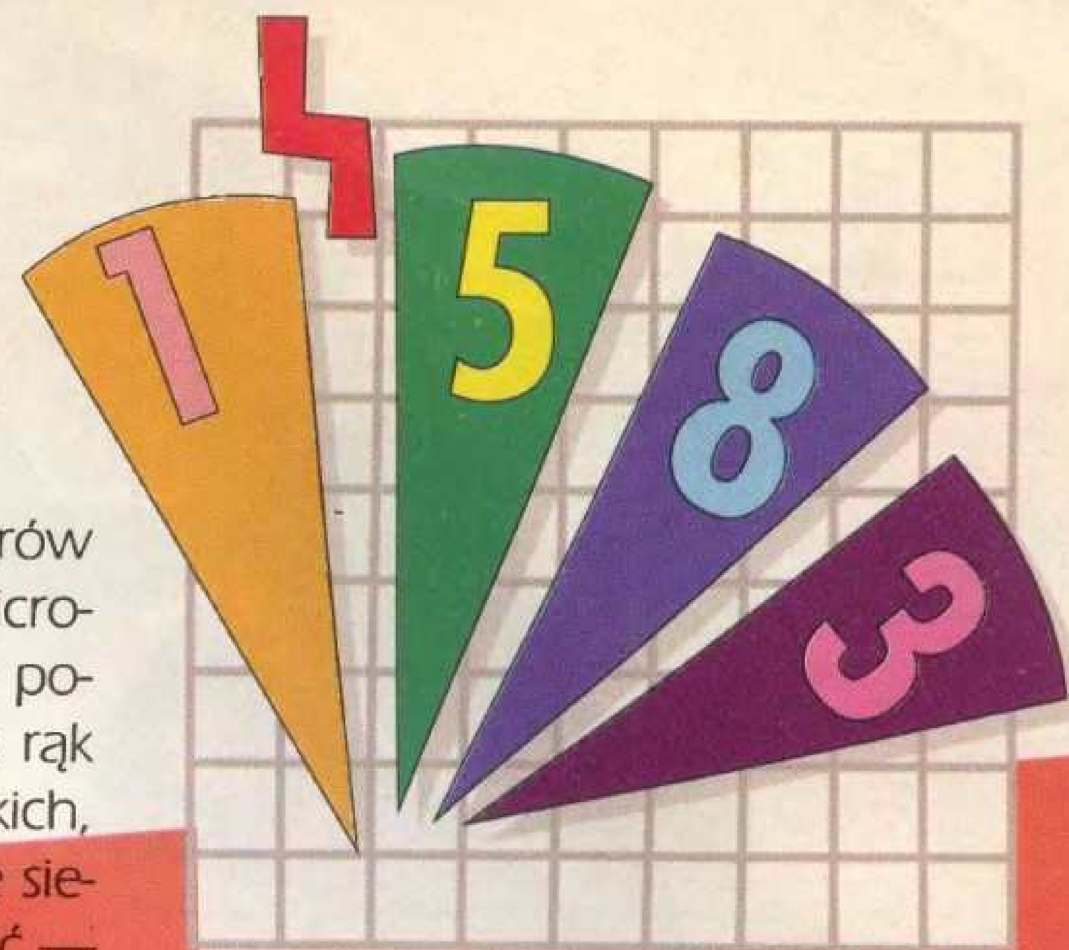




GAMBLER 2/94
KUPON

1. Podaj nazwę drużyny, która okazała się najlepsza w przedstawionej na zdjęciu dyscyplinie sportu w 1993 r. i jak nazywa się trofeum, którego jest ona obrońcą? (2 pkt).

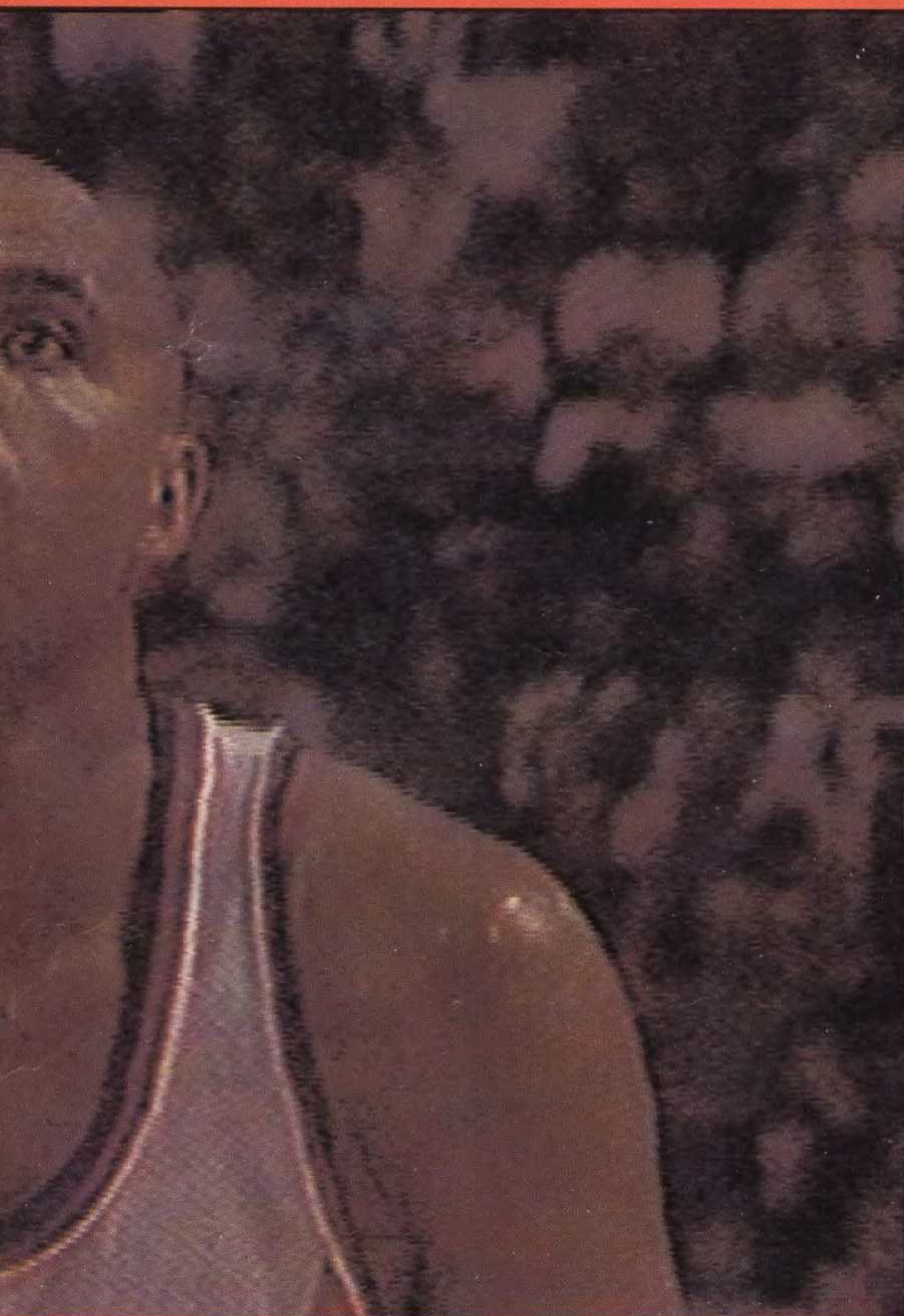
A D U L A

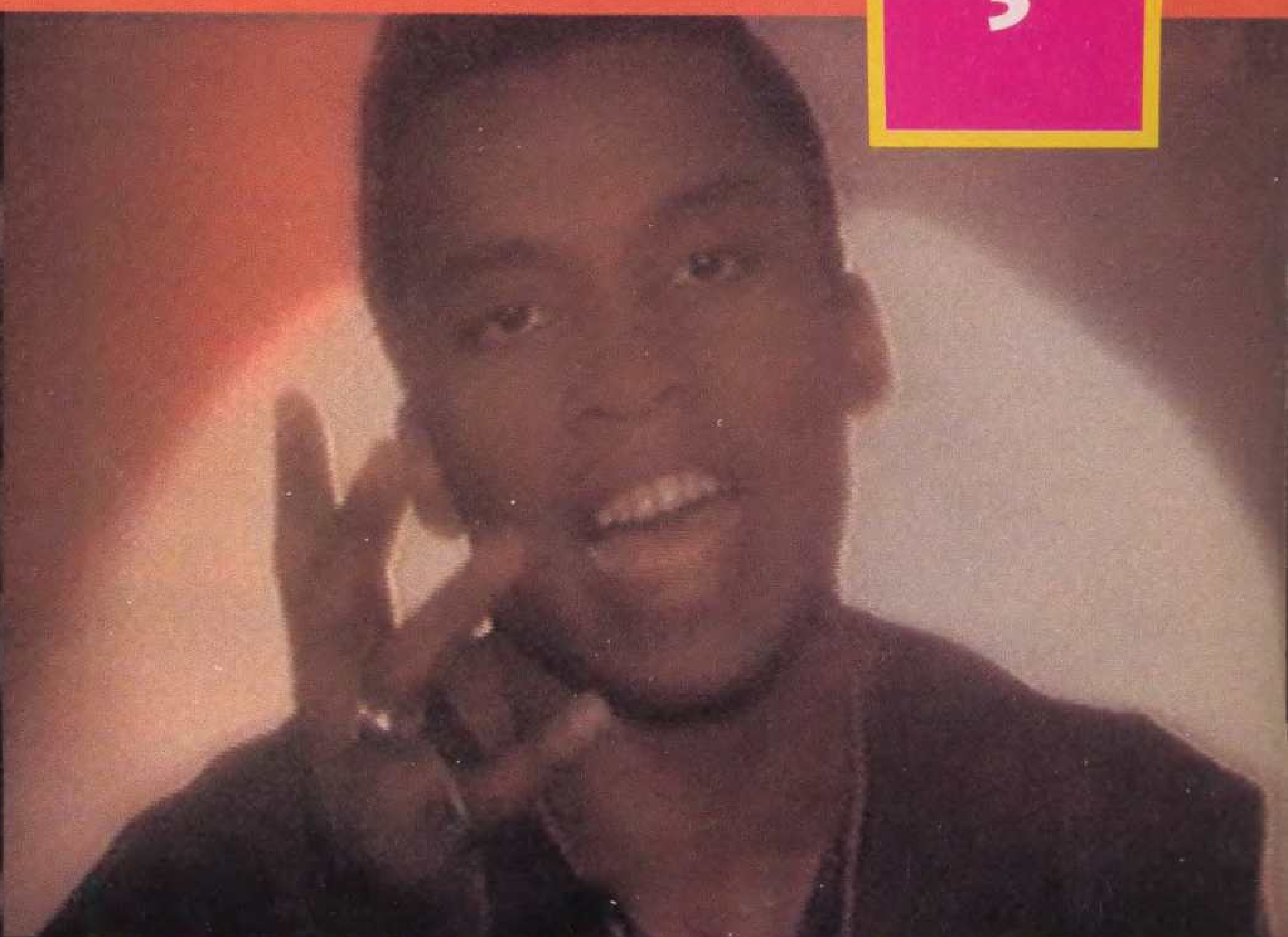


7. John Major, premier Wielkiej Brytanii.

Najwięcej kłopotów sprawiło pytanie nr 4, do którego kluczem było widoczne w prawym, dolnym rogu zdjęcia logo telewizji hiszpańskiej (tve). Sporo "pudeł" było też w odpowiedziach na pytanie nr 3. Natomiast nadspodziewanie łatwo rozpoznawany był premier J. Major, choć pisownia jego nazwiska, prezentowana w odpowiedziach była podłamująca. Ludzie! Uczta się spikać w ynglisz, bo nawet żółtki, montujące wasze cudne komputerki potrafią grypsować cockney'em. Nie było też kłopotów z Predatorem, Jaskiniowcami, "Królem" z MTV i chłopcami z Pet Shopu. W tej chwili na czele listy zawodników jest 61 liderów z kompletem punktów, ale kilkudziesięciu dalszych ma zaledwie 1-2 punkty straty.

Wylosowana wśród liderów nagroda — oryginalna gra Microprose "Knights of the Sky" — pojedzie do Gliwic, by trafić do rąk Dariusza Kowalczyka. Wszystkich, którzy liczą na szczęśliwą rękę sierotki muszę nieco rozczarować — "sierotką" jest bowiem komputerowy program, losujący z bazy danych odpowiedniego delikwenta. Mało romantyczne, ale skuteczne.









2. Z jakiego filmu pochodzi ta scenka, kto grał w nim główną rolę i ile dzieci miał główny bohater w tym filmie? (3 pkt).

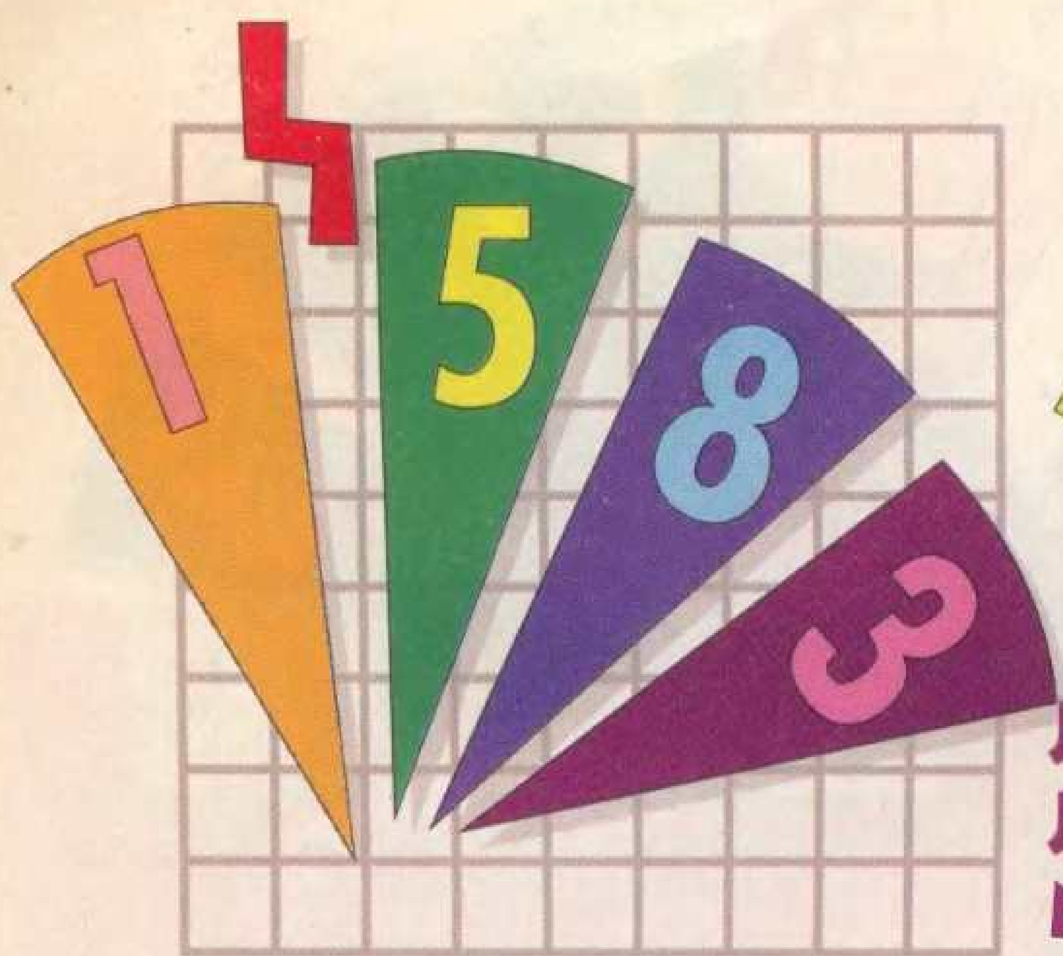
3. Jak nazywają się te postacie? (1 pkt).

4. Podaj imię i nazwisko tego gościa bez czuprynki oraz nazwę zespołu, w którym on występuje. (2 pkt).

5. Kto to jest (dla ułatwienia — nie jest to murzynek Bambo)? (1 pkt).

6. Podaj imię i nazwisko tego osobnika w dziwnym nakryciu głowy i z jakiej okazji w obecności prezydenta USA "przybija on piątkę" temu drugiemu ważniakowi? (2 pkt).

7. Kto tu wdzięczy się do mikrofonu (imię i nazwisko) i jaki jego utwór był na czele European Top 20 w MTV na przełomie roku 93/94?-(2 pkt).



ANAGRAMY



JEDNO Z ZAŁOŻEŃ NASZEGO PISMA JEST TAKIE — W KAŻDYM WYDANIU CO NAJMNIEJ JEDEN KONKURS. ZAPRASZAMY WIĘC DO WSPÓLNEGO ŁAMANIA GŁOWY!

To, co poniżej widzicie, to są anagramy powstałe w wyniku przestawienia liter w tytułach ponad trzydziestu gier. Twoim zadaniem jest ponowne uporządkowanie liter tak, aby tworzyły poprawny tytuł programu. Wybraliśmy różne pozycje, od tych z ZX Spectrum do "tylko dla PC 386" — tak więc odgadnięcie wszystkich wymagać będzie dużej wiedzy w tym zakresie. Przygotowując zestaw omijaliśmy wszelkie napotkane spacje, a potem, tworząc anagram, dodaliśmy ich dowolną liczbę.

Algorytm odgadywania jest prosty. Załóżmy, że zdarzy się napis WNET DOLA W ROW WHS. Omijając spacje i przestawiając znaki dochodzisz do tego, że wśród tych bezsensownie brzmiących zbitków liter, które miałeś na początku, ukrywa się gra WHENTWOWOLDSWAR, a po dodaniu odpowiednich spacji — WHEN TWO WOLDS WAR.

Postępuj tak dalej, tym razem z wyrazami zamieszczonymi obok. Po odgadnięciu tytułu gry wpisz go nad linią znajdującą się po prawej stronie "przestawianek", wyraźnie, drukowanymi literami. Jeżeli odgadniesz wszystkie ukryte tytuły i wpiszesz je w odpowiednie miejsca, nie zapomnij o podaniu swojego adresu, wieku oraz typu komputera, który posiadasz — podobnie jak przy odgadniętych tytułach, wyraźnie i DRUKOWANYMI LITERAMI! Wytnij lub lepiej zrób odbitkę ksero strony pisma, wytnij kupon z rogu i prześlij go razem z rozwiązaniem na adres:

Magazyn "GAMBLER"
Wydawnictwo Lupus
ul. Stępińska 22/30
00-739 Warszawa
z dopiskiem:
"KONKURS — ANAGRAMY".

UWAGA! Kupon musi być WYCIĘTY, nie będziemy honorować przesyłek z jego odbitką ksero lub bez niego!

Zgłoszenia konkursowe przyjmujemy DO KOŃCA MARCA, liczy się data otrzymania przesyłki (a nie stempla pocztowego). Wyniki podamy prawdopodobnie w majowym numerze Gamblera.

Mimo, że nagrody w konkursie anagramów nie są na razie znane, na pewno będą cenne i PRZYDATNE (dlatego pytamy w kuponie o typ komputera!)!!

Zapraszamy do udziału w konkursie i życzymy przyjemnych tortur intelektualnych oraz psychicznych.

[wrf]

ANAGRAMY

INTO MORDA ....
GURCE AND SROKI ....
SURE BOTLES RBH ....
VITAL UIMI ....
NEW DING MARCOM ....
PRO BOCO ....
ARAL CATZ ....
ZLOTACIN VIII ....
OPIS RINA PERFEC ....
LISI BOING II ....
THE FW CONOR DEFENDER ....
YO NICE BIRDI ....
WLEJ TE LISTY ....
PCIM JUNK GAJ ....
FATHER WATER ....
IRON FRET ....
DAN CYTESI ....
DTP I GORALES ....
SING THE KFOTHSKY ....
MENG SLIM ....
FACERS I POLSCE ....
THE WONDER MOHAFT ....
NIMA LOTERI ....
WORLD HORNETA ....
SET TIR ....
ZOLF TRZY SYN DAWIDA ....
HIFI CAFE TOCCAPES ....
SONCE NIE GHA ....
ZLOPO ....
MIT SICY ....
PROBY SIDE FR ....

KUPON KONKURSOWY

Imię
i nazwisko ....

Adres ....
....

Kod pocztowy ....
Miasto
— poczta ....
....

Wiek ....

Typ
posiadanego ....
komputera ....

GAMBLER 2/94
KUPON
ANAGRAM

GALERIA



Teraz mamy inną, równie ciekawą propozycję — malowane na płótnie prace olejne Marka Filochowskiego, studenta SGH w Warszawie.

Kilka słów od Autora:

"... A gdyby tak zerwać z dotychczasową kreacją i zacząć od początku? To co, może od malowideł skalnych? Nic z tego — przeczuwam zupełnie nową erę czystej metafizyki, w której nie przyjmę obowiązku nauki strzelania i obierania ziemniaków..."





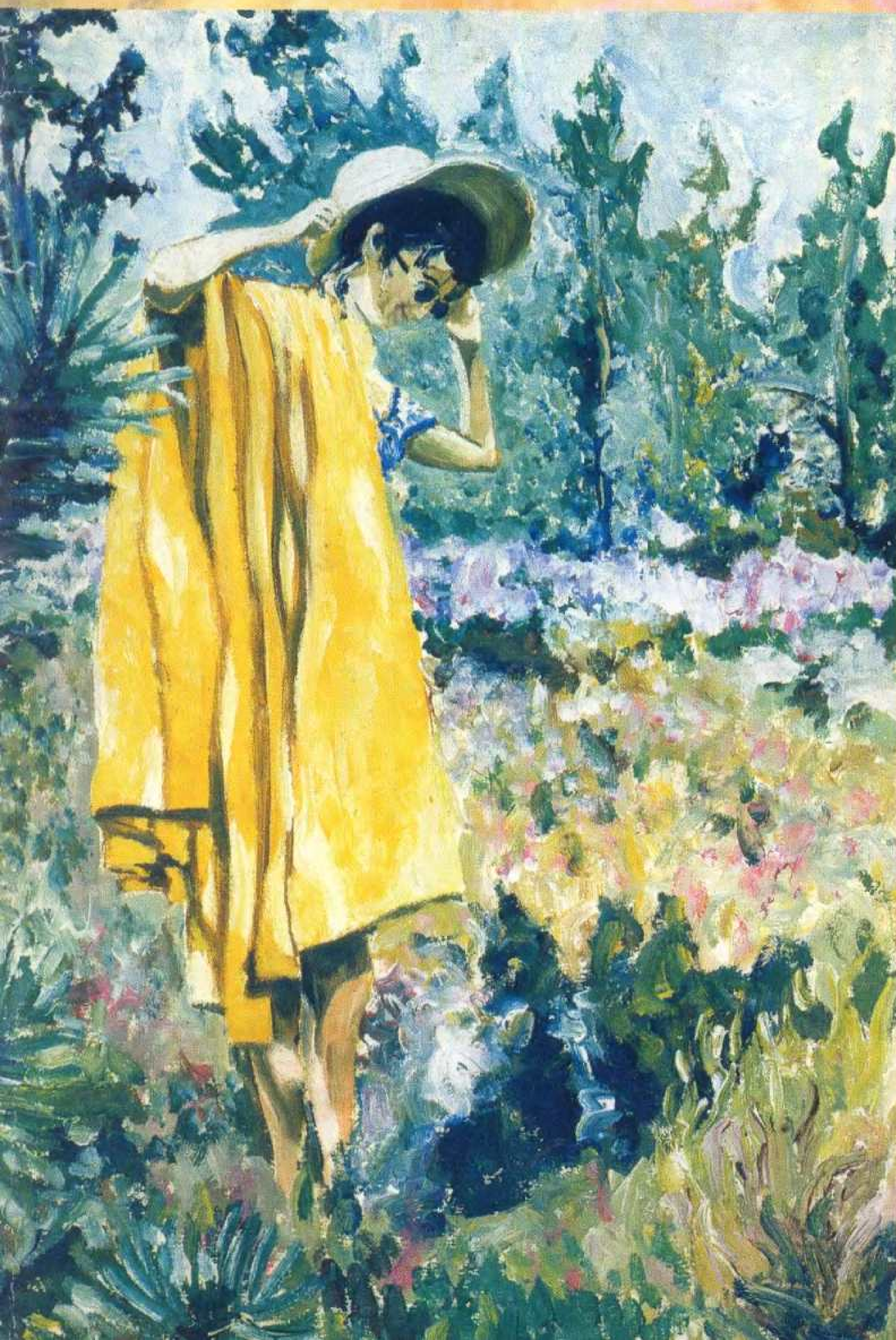
W Galerii prezentujemy nadsyłane przez Czytelników prace graficzne, wykonane dowolną techniką, o całkowicie swobodnej tematyce. Mogą to być obrazy malowane tradycyjnie, albo z wykorzystaniem komputera, nawet dobrej jakości prace fotograficzne znajdą swoje miejsce w Galerii.

Podstawowym warunkiem przyjęcia prac do publikacji jest zaakceptowanie następujących zasad:

1. Artysta wysyłając prace, załącza oświadczenie, że jest ich autorem i jedynym właścicielem praw autorskich.
2. Autor zgadza się na opublikowanie prac w magazynie Gambler nieodpłatnie, jedynie dla przyszłej sławy.
3. Do nadesłanych prac dołączona zostanie krótka notka informacyjna o autorze, jego zainteresowaniach, warsztacie pracy, itp.
4. Wyboru prac dokonuje kolegium redakcyjne na podstawie subiektywnej oceny nadesłanych materiałów.

Dla autorów najbardziej przebojowych prac przewidujemy nagrody —niespodzianki.

W poprzednich dwóch edycjach Galerii pokazaliśmy prace wykonane techniką Ray-Tracingu na komputerach Amiga.

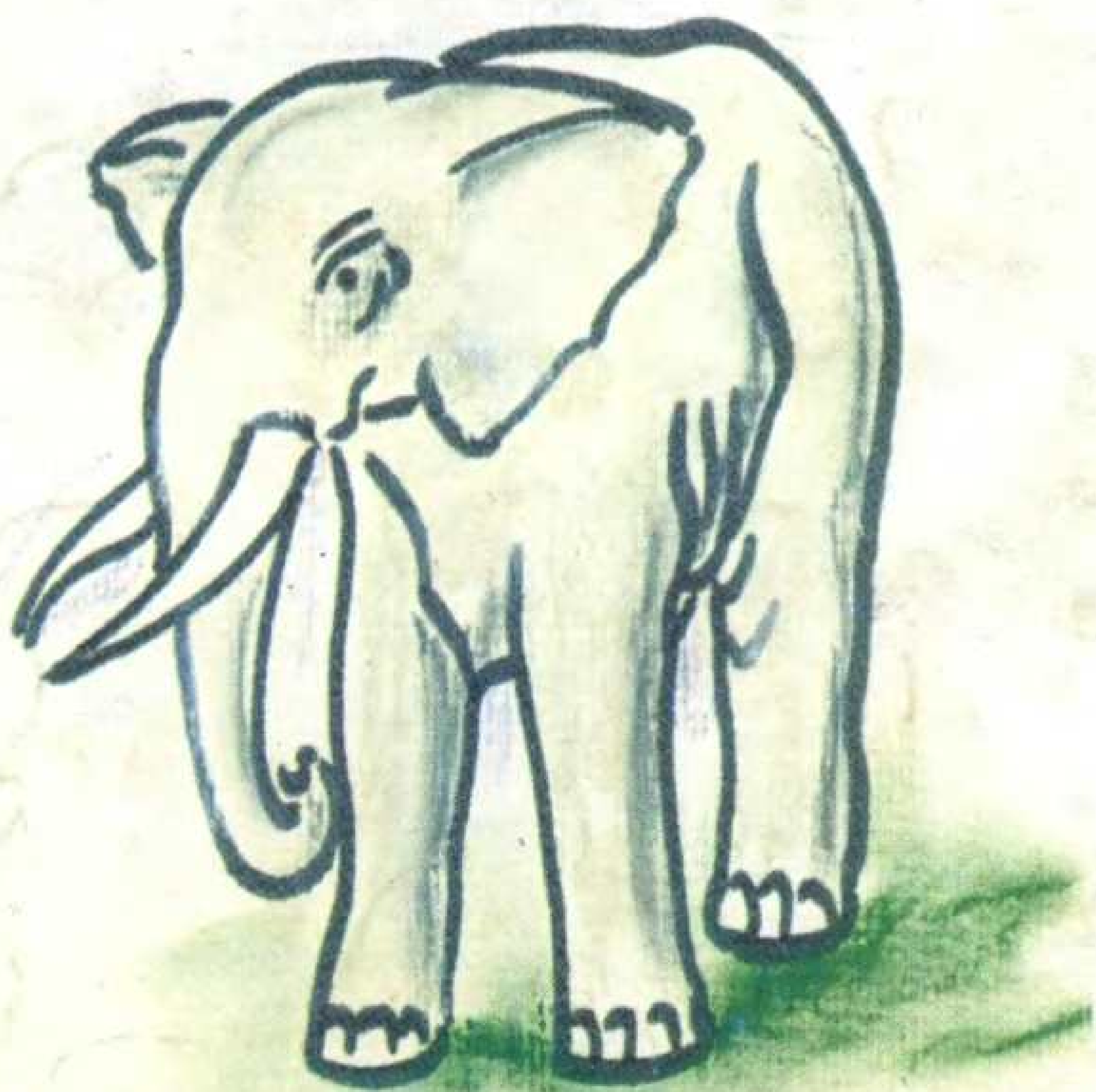


GALERIA



GALERIA

NAJWIĘKSZE...



Słoń - największy ssak lądowy



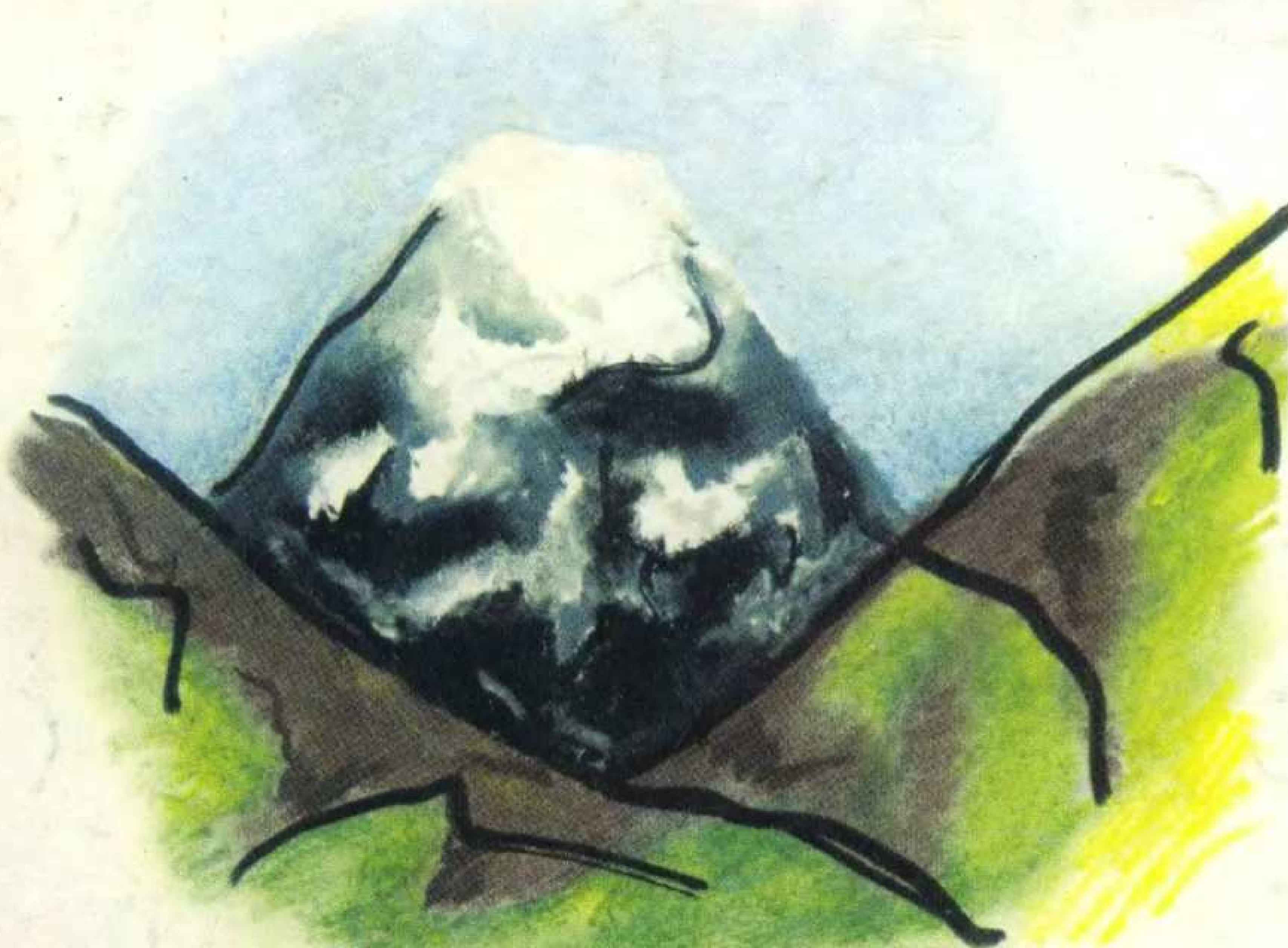
Jowisz - największa planeta naszego Układu Słonecznego



Boening 747 - największy samolot pasażerski



Golden Gate - największy most wiszący



Mount Everest - największa góra na Ziemi